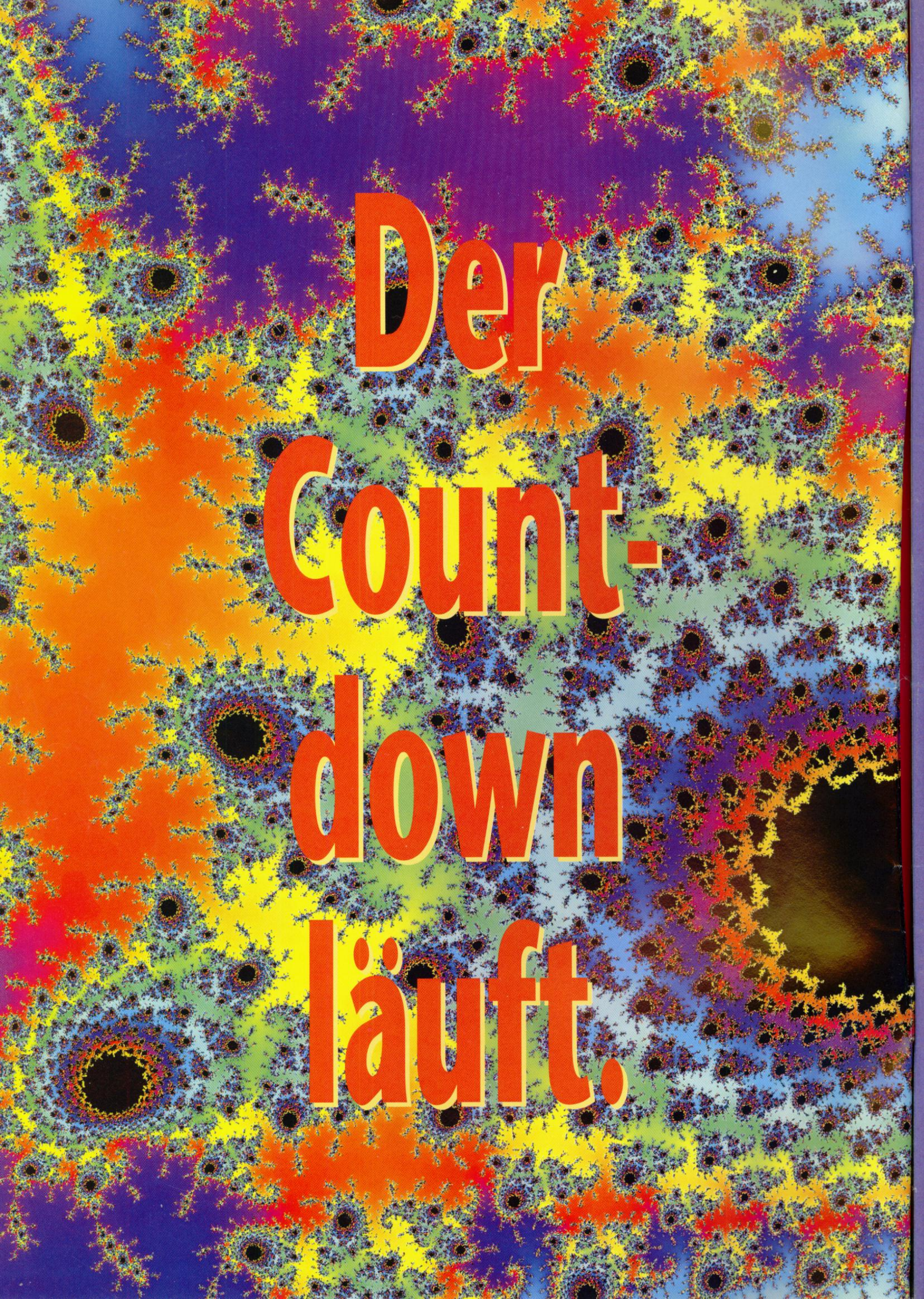
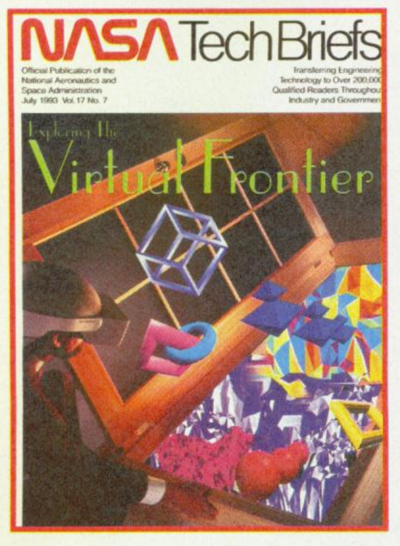

11/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.8400/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 32,50
Die Nr.1
der Computerspiele- und Videospiele-Magazine
Top-Exklusiv
Erster Totaltest von Elite II
Next Generation
URIDIUM 2
Der Klassiker im Prüfungsstreß
Space Opera
PRIVATEER
Der Wing-Commander-Nachfolger im Test
Messe-Duett
ECTS
SIGGRAPH
Spiele, Grafik, Sensationen
ELITE II
Im Test: Daten • Fakten • Hintergründe


Der
Count-
down
läuft.

intern



Virtuelle Welten: Sogar die NASA ist auf der Siggraph vertreten

Jetzt noch ein Schlag mit der Keule und fertig ist das Cyber-Equipment

Zukunftsweisend

Die Namen Pixar, Alias, Fakespace oder Sense 8 sollten sich zukunftsorientierte Zeitgenossen unbedingt merken. Hinter diesen Firmen verbergen sich die Pioniere der Computertechnik, hier entstehen die elektronischen Visionen für die Welt von morgen und wird Bahnbrechendes für die Unterhaltung der Jahrtausendwende geleistet. Einmal im Jahr trifft sich das kreative Hard- und Software-Völkchen im kalifornischen Anaheim auf der Siggraph-Computermesse und brütet über neuen Utopien. Grund genug für uns, einen Mann nach Amerika zu beamen. Technopabst Duisburg ließ sich nicht lange bitten und tauchte wunschgemäß in virtuelle Welten und elektronische Cafes ab. Inzwischen ist er wieder zurück in der Realität und berichtet exklusiv aus dem Cyberspace.



Handel im Wandel: Mit Frontier in fremde Sonnensysteme

Genauso unverbraucht ist das Spiel, auf das die Amiga- und PC-Gemeinde beinahe fünf Jahre warten mußte: Programmierer David Braben hat es, durch Heirat und ausgedehnte Flitterwochen gestärkt, doch noch geschafft – Elite 2 ist fertig. Den Testbericht von Frontier inklusive Interview findet Ihr in dieser Ausgabe.

Galaktisch: Brabens *Frontier* schwingt sich in unbekannte Höhen auf

Immer genug Druckluft im Cockpit wünscht Euer

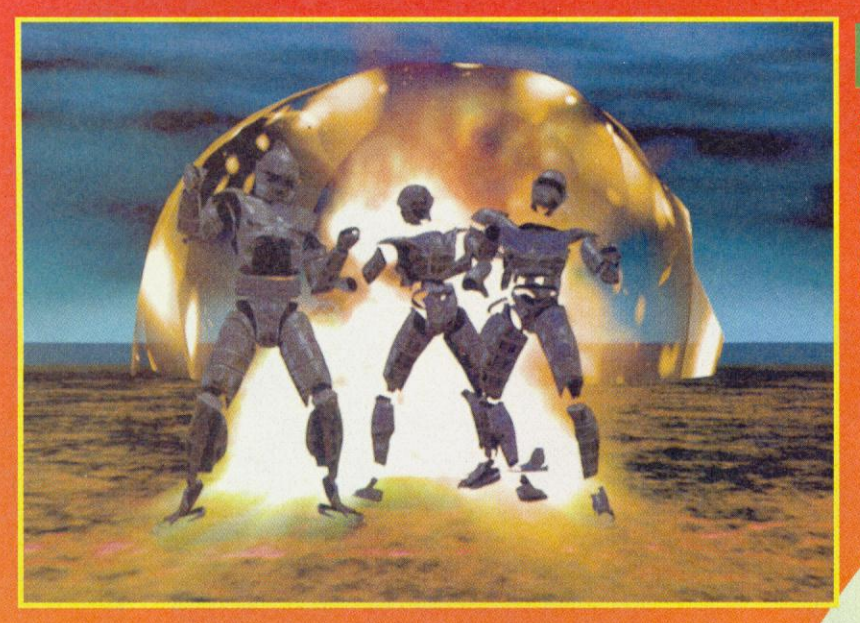
Power-Play-Team

MYSTIC QUEST
LEGEND



Taucht ein in die Welt Deiner Fantasie.
Mit Mystic Quest Legend™, dem ersten fantastischen Rollenspiel-Abenteuer in Deutschland für das Super Nintendo™.
Und Du wirst Fremde Welten voller Geheimnisse, voller Abenteuer und voller Gefahren entdecken. Gegen Magie und Zauber kämpfen.
Neue Freunde finden und immer stärkere Gegner.
Jetzt neu: Mystic Quest Legend™. Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater.
Nur von Nintendo®.





122

Siggraph 93: Eine brisante Mischung von Multimedia, Virtual Reality und Computergrafik



Platoon, Rambo und Apocalypse Now – *Seal Team* bringt Euch das Vietnamtrauma in die Computer



62

Biospiel: In Maxis *Sim Farm* könnt Ihr Perlen vor die Säue werfen

·11·



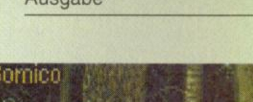
Ein Klassiker schlägt zurück: Exclusiv David Brabens *Frontier: Elite 2* im Test

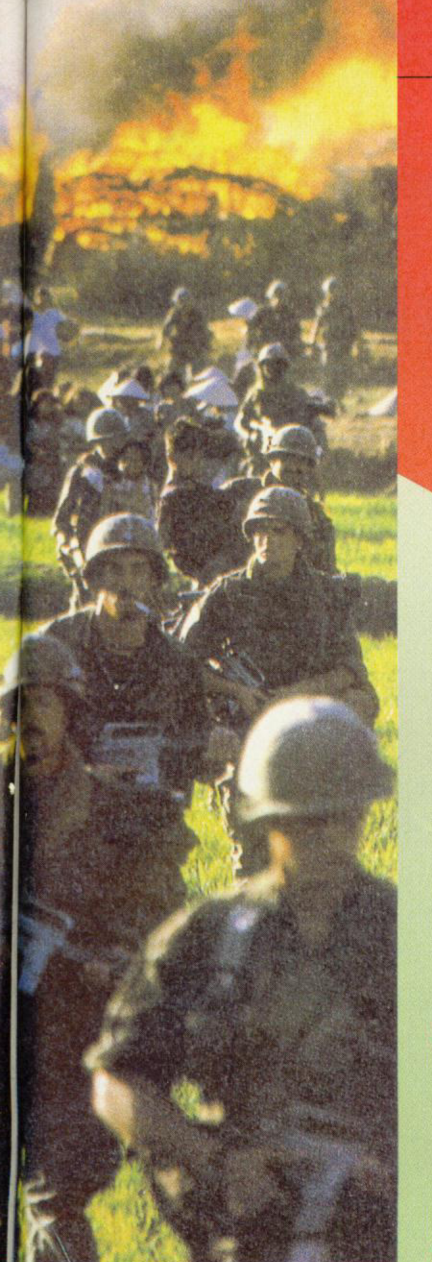


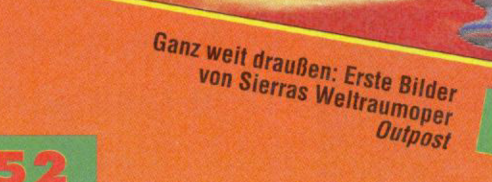
Aktuell

Story

Rubriken







Ganz weit draußen: Erste Bilder von Sierras Weltraumoper *Outpost*

26

52

TFX: Der *F-29*-Nachfolger gibt sich grafisch beeindruckend



Videospieletests

Powertips

Computerspiele-tests



Privateer: der *Wing Commander*-Nachfolger stellt sich vor







ECTS: Taxi nach London

Jedes Jahr im September ist es soweit: Die Softwareelite trifft sich im kuscheligen Spätsommer-London zur ECTS. Drei Tage lang wird gezecht, getratscht und gefeiert – Auslandskorrespondent Knut "Du machst das schon" Gollert war für Euch vor Ort.



Alles begann damit, daß sich Knut und Kollege Frank vom Schwesternmagazin *Videogames* eines schönen Sonnabendmorgens auf die Socken machten, um die Hauptstadt des britischen Eilands zu besuchen. Auf dem Plan stand eine große Messe, ein größeres Fußballspiel und ein noch größerer Einkauf zu mehrheitlichen Gunsten unserer Kollegen, Freunde und Freundinnen. Vom Anreisestreß schwer gezeichnet, begaben sich Frank und Knut am Sonntagmorgen zum "Business Design Centre", um sich der zahlreich erschienenen Herstellerarmee zu stellen. Alsdann hoppelte Knut im Halbstundentakt von Stand zu Stand und hatte mit dem einen, allgegenwärtigen Problem zu kämpfen: Wie stellt man es an, geruhsame Gespräche, Liebeserklärungen, Firmenportraits, hitzige Wortgefechte und Einladungen zum Essen auf dreißig Minuten zu komprimieren? Nachdem der Powermann an Dutzenden Ständen ausreichend getröstet wurde ("Ooch, bist Du ganz allein hier?") ward eine Lösung gefunden: Dank unerhörter Anstrengung sprudelten unserem Redakteur satte 20 Zeichen pro Sekunde von den Lippen. Die Hersteller waren begeistert, die teilweise in Dreier-Packs angerückte Schreiberling-Konkurrenz blaß vor Neid und Knut verfiel kurz nach seiner Rückkehr in erschöpftes Schweigen. Nachdem sich die gesammelte Redaktionsmannschaft um das wortlose Häufchen Elend gekümmert hat und ihn doch noch um den Erlebnisbericht erleichtern konnte ("Du bekommst auch unser gesammeltes Weihnachtsgeld."), schildert Euch der langsam wieder sprechen lernende Knut seine Messe-Eindrücke.

21st Century Entertainment

Die Mannen um Andrew Hewson schweben immer noch im Erfolgsrausch der beiden Flippersimulationen *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasies*. Die Arbeit an neuen Produkten wird gänzlich aufgeschoben um den Konvertierungen für alle möglichen Systeme (A 1200, CD 32, PC) Platz zu machen. Nichts Neues also von der Hewson-Front.

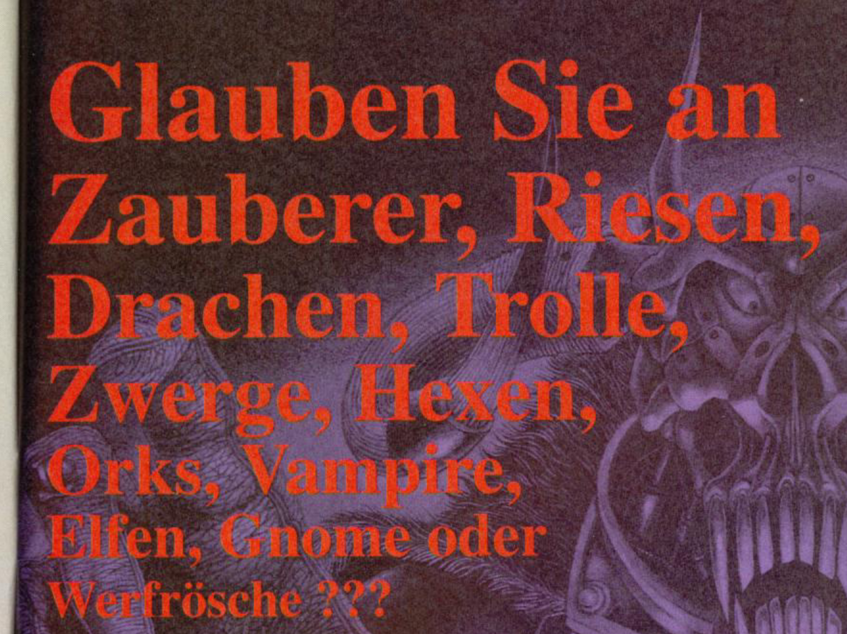
Accolade

Auch bei der Bubsy-Force von Accolade gab's nichts Weltbewegendes. Der Traum aller Redakteurinnen, PR-Manager Alan Welsman, bezirzt jetzt die Presse am Sony-Stand und Accolade hatte alle Hände voll zu tun, den neuen Verantwortlichen für Öffentlichkeitsarbeit einzuführen. So gab es außer dem eher mäßigen Rennspiel *Speed Racer* und Legends neuester Romanumsetzung *Xanth* (nach der Fantasy-Romanreihe von Piers Anthony) nichts zu sehen. Gerüchte über Tsunamis erstes CD-ROM-Erotikspiel *Man Enough* und neuen Sportspiellizenzen (NFLPA, NBA, Pelé) dürfen für die erste Hälfte 1994 jedoch einiges erwarten lassen.

Attic

Guido Henkel von Attic hatte sein halbfertiges *DSA 2: Sternenschweif* im Gepäck. Augenscheinlichste Änderung zum Vorgänger ist die grafische Darstellung der Oberwelt und der Dungeons. So lauft Ihr jetzt durch eine flüssig drehende und zoomende Landschaft. Auch am Kampfsystem wurde gefeilt: Wem die Kämpfe zum Beispiel zu lange dauern, der darf im zweiten DSA-Teil den Computer für sich ziehen lassen. Gerüchte über eventuelle *Perry Rhodan*-Rollenspiele zerstreute Guido schon im Ansatz.

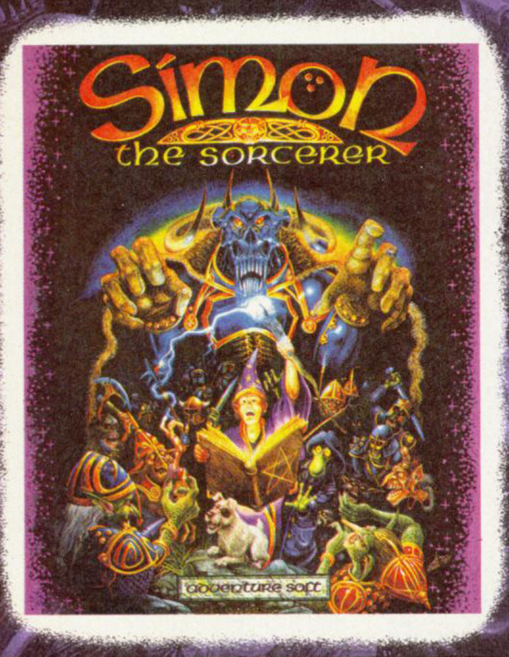
Der zweite Teil des *Schwarzen Auges* bietet eine flüssig zoomende 3-D-Atmosphäre



Nun, Simon tat es auch nicht - bis er eines Tages durch einen dummen Zufall in eine fantastische Parallelwelt geschleudert wurde... Um wieder zurückkehren zu können, muß er mal eben ein paar Kleinigkeiten für die örtliche Magier-Gilde erledigen, selbst ein großer Zauberer werden und außerdem noch, so ganz nebenbei, den 'Großen Calypso' aus den Klauen des finsteren Sordid befreien.

Die Fachpresse ist begeistert:

"It's a kind of magic." ***Okkult 9/93***
"Bezaubernd:" ***666-Journal 8/93***
"Höllisch gut !" ***Satanische Verse 9/93***
"Ich war sofort Feuer und Flamme." ***Beelzebub***
"... zehnmal besser als ..." ***Der Programmierer***
"@#*+$$&..." ***Die Konkurrenz***
Gewinner des Goldenen Uri-Geller-Löffels



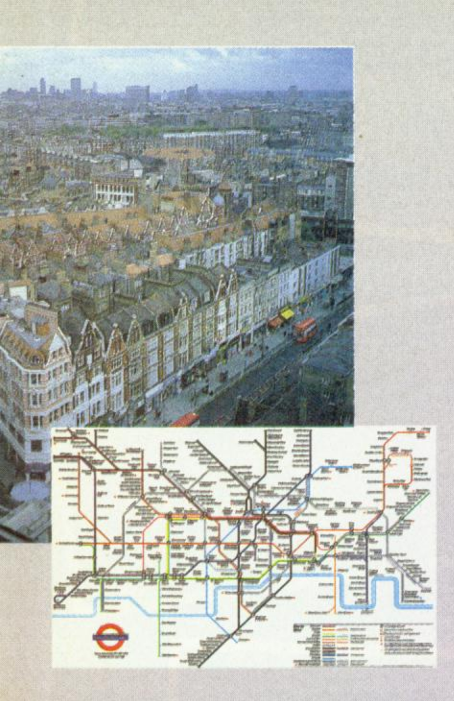
adventure soft



Komplett in Deutsch für IBM PC, AMIGA (1MB), AMIGA 1200







Coktel Vision

Wattstarke Lautsprecher kündigten am Coktel-Vision-Stand *Inca 2: Wiracocha* an. Den Standnachbarn flogen alsbald die Ohren von dannen und selbst PR-Chefin Emmanuelle Kreuz konnte sich nur mit lautstarker Stimme verständlich machen. Neben *Inca 2* standen auch die *Goblins* wieder auf dem Plan. Den dritten Teil der Koboldsaga nehmen wir in unserer nächsten Ausgabe etwas genauer unter die Lupe.

Core Design

Viel Neues und nichts zu sehen. Core wird dem Amiga jedoch wie kaum ein anderes Softwarehaus die Treue halten. Bis zum Weihnachtsfest wollen die Briten sage und schreibe 10 Titel auf den Markt hämmern. Darunter auch das ewig angekündigte 3-D-Adventure *Darkmere* und den *Heimdall*-Nachfolger *Heimdall 2*. Auch Cores erster Mega-CD-Hit *Wonderdog* kommt für den Amiga.

Digital Integration

Wenn zwischen DIs einzigen Spielen *F16-Combat Pilot* und *Tornado* glatte vier Jahre liegen, darf man nicht mit allzu großen Hoffnungen deren Messestand besuchen. So besah man sich zwei Zusatzdisketten (ein Mission-Builder und *Operation Desert Storm*) und ward zufrieden. Ein Gimmick ging findigen Redakteuren jedoch nicht durch die Lappen. Auf der demnächst erscheinenden *Tornado*-CD-ROM-Version hat sich neben Hifi-Music ein zweites Spiel versteckt. *Merlin Helicopter* wurde von DI für die Royal Air Force entwickelt und ist ein klitzekleiner, aber feiner Heli-Simulator. Eure einzige Aufgabe ist es, auf einem Flugdeckschiff zu landen. Habt Ihr dies geschafft, gibt's Punkte. Für kleine Simulations-Wettbewerbe das ultimative Werkzeug.

Electronic Arts

Electronic Arts war eine der wenigen Softwarefirmen, die wirkliche Highlights und Neuigkeiten zum Besten gab. Unumstrittenes Highlight in der EA-Suite war Richard Garriots *Ultima 8*, was noch zu Weihnachten unter dem Namen *Pagan* erscheinen wird (siehe Kasten). Neben Origins *Privateer* (Test in dieser *POWER PLAY*) durften auch Blicke auf *Shadowcaster*, den Propeller-*Strike-Commander Pacific Strike* und auf Twin Dolphins *Forgotten Castle* geworfen werden. Das erstmals auf der CES in Chicago vorgestellte Rollenspiel bedient sich, wie mittlerweile viele Rollenspiele, der 3-D-Technik à la *Ultima Underworld*. Besonders beim Anblick der phantastischen Grafik bleibt dem *Underworld*-Experten die Spucke weg. Schon im Oktober soll EAs erstes CD-ROM-only-Spiel fertig sein: Im Stil von Virgins *7th Guest* geht es in *The Labyrinth of Time* durch ebendieses Zeitlabyrinth, vollgestopft mit Rätseln und Kopfnüssen. Ebenfalls recht bald zu haben sind die



Myst (oben) erscheint nur für Macs. Bullfrogs *Theme Park* (rechts) erfreut erst nächstes Jahr Jahrmarkt-Fans



Twin Dolphins *Forgotten Castle* soll noch dieses Jahr erscheinen und allen anderen 3-D-Rollenspielen besonders technisch das Fürchten lehren



U-Boot-Simulation *SSN-21 Seawolf*, das Schachspiel *Kasparov's Gambit* und die *Strike Commander*-Mission-Disk *Tactical Operations* inklusive 24 neuer Missionen und neuer Flugzeuge (B-1B, F-117A, F-4). Von Bullfrog gibt es ebenfalls schon Neuigkeiten: Neben der *Syndicate*-Mission-Disk mit neuen Missionen und drei neuen Waffen, kommt endlich die Mac-Version des Ur-*Populous* und eine Vergnügungsparksimulation namens *Theme Park*. Hier baut Ihr Euch den individuellen Super-Entertainment-Park auf und schlagt Euch die Zeit mit kaputten Karussells, verlorengegangenen Kindern und ausgeflippten Geisterbahnstatisten um die Ohren. Auch Third-Party-Anbieter Broderbund hat etwas Neues in der Zauberkiste: *Myst* nennt sich ein surrealistisches Adventure, daß ausschließlich für CD-ROM-Macs erscheint. Strategiespielpower der härteren Gangart gibt's erneut von Three Sixty. Dieses Mal kühlen sich gleich beide neuen Produkte im kühlen Naß der kriegsgebeutelten Ozeane. *Victory at Sea* entführt Euch in die Seeschlachten des 2. Weltkriegs und *Harpoon 2* kommt als direktes und angeblich verbessertes Sequel zum Original-*Harpoon* daher.

Der Eindruck in den EA-Hallen war schlicht überwältigend und läßt sich am besten durch ein, von Jörg Kähler, EA-PR-Manager Deutschlands, gern und häufig gebrauchtes Schlagwort umschreiben: "Groooooßartig!". Solch lange Worte auszusprechen, war unserem Schnellredner Knut natürlich nicht vergönnt und deshalb begnügte er sich mit einem verschluckten: "gutt...".

Näheres über EA's Sportspiele findet Ihr übrigens im "Sportschock"-Kasten.

Gremlin

Das Sheffielder Softwarehaus Gremlin schwelgt immer noch im *Zool*-Fieber. Neben diversen Konsolenumsetzungen steht jetzt auch der offizielle Nachfolger *Zool 2* an. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert, allerdings darf jetzt auch auf eine weibliche Mitkämpferin namens Zooz zurückgegriffen werden. Die Fantasy-Hatz *Litil Divil* ist fast fertig und kommt gleichzeitig mit *K240* auf den Markt. *K 240* ist die indirekte *Utopia*-Fortsetzung, in der Ihr einen kleinen Asteroiden befehligt und Euch mittels strategischem Geschick angreifender Aliens erwehrt und neuer Asteroiden bemächtigt. Amiga CD-32-Fans dürfen sich auf *The Lotus Trilogy* inklusive glasklarem CD-Sound freuen. Bereits dieser Tage wird das *Heroquest*-Strategiespiel *Legacy of Sorasil* und die Third-Party-Ballerei *Disposable Hero* erscheinen. Ausführliche Tests findet Ihr in der nächsten *POWER PLAY*.

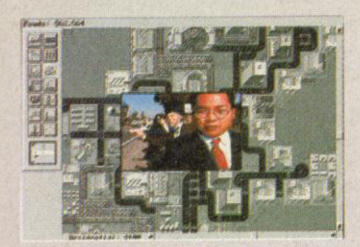


***Zool 2* kommt noch dieses Jahr mit Freundin und Hund**

Interplay

Hauptattraktion bei Interplay war der *Stonekeep*-Stand, in dem eine spielbare Version des 3-D-Rollenspiels zu sehen war. Grafisch äußerst beeindruckend, war noch nicht abzuschätzen, wo die dreidimensionale Monsterprügelei spielerisch landen wird. Vom lang

erwarteten *Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep* war nichts zu sehen. Einzig Bilder von einer frühen 16-Farb-Variante wurden willig verteilt –



***Sim City* fürs CD-ROM könnte für *Sim City 2000* gehalten werden – ist es aber nicht**

der endgültige Nachfolger soll allerdings in 256 Farben strahlen. Neues von der Trekkie-Front: Neben *Star Trek: Judgements Rites* kommt Anfang '94 die Weltraumballerei *Star Trek: Starfleet Academy*. Ganz ohne Lizenz saust das Strategiespiel *Star Reach* durch die Weiten des Alls. Zukunftsorientiert will dabei jeder sein und so spart Interplay nicht mit Ankündigungen diverser CD-ROM-Umsetzungen: *Sim City*, *Sim Ant* und *Lord of the Rings* sind die hoffnungsvollsten Projekte.

Unter dem Label "MacPlay" gedenkt Interplay ab Oktober auch die Apple-Freunde zu verwöhnen. So darf noch dieses Jahr *Star Trek: 25th Anniversary* bewundert werden. Für nächstes Jahr sind *Castles 2* und das witzige Grafikadventure *Fabulous Fuzzbox* angekündigt.

Oben glänzt die CD-Version von *Sim Ant*, rechts Interplays Rollenspielhammer *Stonekeep*

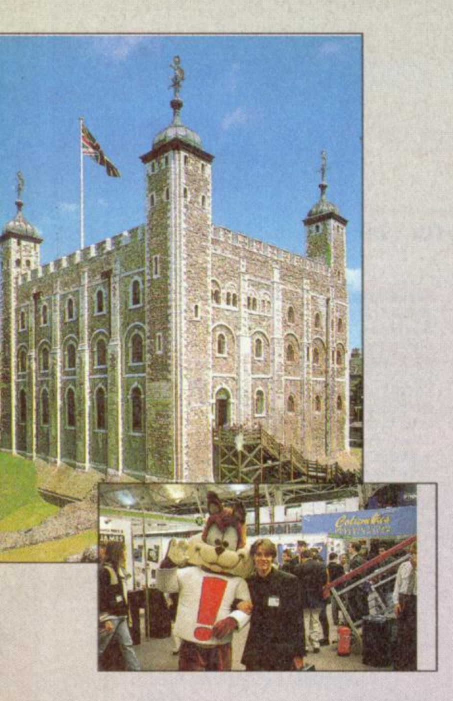
Trocadero Trauer

Am Vorabend der ECTS fand sich, wie jedes Jahr, ein kleines Grüppchen deutscher Journalisten im Trocadero-Center am Picadilly Circus ein, um sich im Quasar die Puste aus dem Leib zu ballern. Doch die abendliche Trocadero-Sitzung wurde zur herben Enttäuschung. Erste Minuspunkte sammelte die riesige Spielhalle: Außer dem nicht mehr sehr frischen aber immer noch beeindruckenden *Starblade*-Nachfolger *Galaxian* (6 Spielern ballern zusammen auf eine riesige Leinwand) gab es nichts Neues. Die immer schlechter besuchten Virtuality-Automaten entlockten dem Publikum allein ein hämisches Grinsen und gut 40 Prozent aller übrigen Daddelgeräte waren dermaßen abgenudelt, daß sie sich eher als "Pfundgrube", denn als Spaßmacher verdienten. Der anschließende Besuch im *Quasar* war ebenfalls alles andere als berauschend. Scheinbar hat die Mannschaft kaum Zeit gefunden die Anlagen vernünftig zu warten, denn die Hälfte aller Lasergewehre gehörten augenscheinlich in die Mülltonne, denn in des Spielers aufgeregte Hände. Wackelkontakte ohne Ende und defekte Aufladegeräte ließen die 15 Spielminuten zur Qual werden. Wer also nach London fährt, nur um den *Quasar* zu sehen oder zu spielen, sollte besser daheim bleiben. So verkommt ein ehemaliger Geheimtip zum Spielhallen-McDonalds unterster Kategorie.

Microprose

Die wirklich spannenden Neuheiten, wie Meiers *Civil War* oder *Dragonsphere*, suchte man am optisch netten Microprose-Stand vergebens. Selbst in der angrenzenden Suite wurde nur das Weihnachtsgeschäft beworben. Neben den in der *POWER PLAY* schon vorgestellten Spielen *Starlord*, *Pirates! Gold* und *Railroad Tycoon Deluxe* durften weitere Blicke auf das fast fertige U-Boot-Spektakel *Subwar 2050* und die *Task Force-Strike Eagle 3*-Mischung *F-14* geworfen werden. Ausführliche Testberichte über die beiden Simulationen und die zwei neuen Amiga-Umsetzungen *Dogfight* und *F-117* findet Ihr in der nächsten Ausgabe.



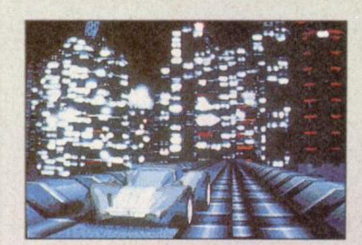


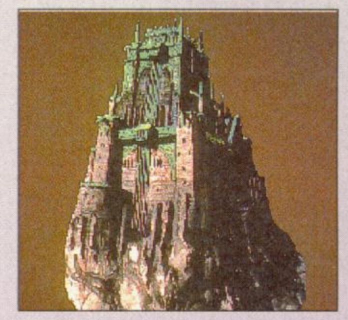
Millenium

Im Vergleich zur Frühjahrs-ECTS hat sich bei Millenium nichts getan. Immer noch prügeln sich die Enwickler mit *Brutal Sports Football* rum und *James Pond 3: Operation Starfi5h* schwabbelt noch in der Agentenakademie, bis er Ende November auf die Amiga-Gemeinde losgelassen wird. Das Fantasy-Spielchen *Diggers* sollte hingegen schon dieser Tage in den Läden landen.

Mindscape

Mindscape setzt auf Masse: Sage und schreibe 49 Produkte wird die britische Softwarefirma im nächsten halben Jahr veröffentlichen. Allein vom amerikanischen Geldgeber "Software Toolworks" kommen 19 CD-ROM-Projekte, darunter das schon fürs 3DO angekündigte Rennspiel *Megarace*, ein Fantasy-Rollenspiel namens *Dragon Tales* und die Vampir-Rätselei *Dracula Unleashed.* Neben diversen Enzyklopädien gibt's etliche neue Programme aus der *Mario Edutainment*-Reihe. An Amiga-Spielen harren die *Battletoads* und *Alfred Chicken* ihrer Veröffentlichung – für PCs kommt der Flugsimulator *Evasive Action* und das *Star Wars*-Schach. Natürlich unterstützt Mindscape das CD 32:





Grafisch fetzig und von CD: *Megarace* und *Dragon Tales*

Captive 2, Alfred Chicken und *D/Generation* erscheinen noch vor Weihnachten.

Mirage

Neben der 3-D-Orgie *Rise of the Robots*, von der außer ein paar hübschen SVGA-Render-Animationen nichts zu sehen war und die erst im Frühjahr 94 erscheinen wird, verspricht vor allem der Vertrag mit dem US-Publisher QQP eine Menge Spielneuheiten. An QQP-Produkten werden noch dieses Jahr die Solitär-Sammlung *Solitair's Journey*, das Strategiegemetzel *Heirs to the Throne* und die Adventure-Rollenspielmischung *The Red Crystal* in deutsche Softwareläden dampfen. Das EGA-Adventure *Jack the Ripper* läßt heißhungrige Scotland-Yard-Polizisten noch bis Ende November schmoren.

Neo

Die *Whale's Voyage*-Macher aus Österreich hatten netterweise einen kleinen Leckerbissen im Rucksack. Neben der CD-ROM- und Amiga-CD-32-Variante ihre Rollenspiels steht für Anfang nächsten Jahres *Der Clou!* an. Im London der fünfziger Jahre startet Ihr eine Einbrecherkarriere und beraubt mit den angeheuerten Komplizen Dutzende Geschäfte, Banken und zu guter Letzt den Londoner Tower seiner Kronjuwelen. Ähnlichkeiten zum

Klassiker *They stole a Million* sind natürlich rein zufällig, könnten das Spiel aber sehr interessant machen.

Inferno beeindruckt mit gerendertem Vorspann und schneller Vektorgrafik

Ocean

Ocean schwelgt im Dinofieber. Voller Begeisterung über die gigantische *Jurassic Park*-Lizenz baute Ocean das Tor des Parks in Kleinformat auf und zeigte die Super-NES- und PC-Variante des gleichnamigen Spiels. Spielerisch werden sich beide Versionen nicht unterschieden: Ihr wetzt sowohl durch den Park, der aus der Vogelperspektive gezeigt wird, als auch durch die 3-D-Dungeons verschiedener Bunker. Die 3-D-Routinen stammen übrigens vom technisch versierten DID-Team (*Epic, F-29 Retalliator*). Auch DIDs *TFX* hatte seinen eigenen Stand inklusive UN-Wachmann. Den *TFX*-Test findet Ihr in dieser Ausgabe. Der *Epic*-Nachfolger *Inferno* läßt allerdings noch auf sich warten – erst Anfang nächsten Jahres wird die galaktische Ballerei zu haben sein. Ansonsten warb man kräftig mit der frischen *Dennis*-Lizenz (das Spiel kommt im November) und dem netten Jump'n'Run *Mr. Nutz*, welches nur für das SNES und den Amiga 1200 erscheint.



3D total: Jurassic Park (PC)

Sportschock

Fußball ist in. Nachdem jetzt sogar die nordamerikanische Bevölkerung, dank der 94er Fußball-WM in den USA, im Lederfieber steckt, läßt das erste Fußballspiel vom weltbesten Sportspielhersteller Electronic Arts natürlich nicht lange auf sich warten. So wurde die interessierte Presse am Tag nach der ECTS ins Londoner Wembley Stadion gebeten, um einen ersten Blick auf *FIFA International Soccer* zu werfen. Unter dem Sportspiellabel "EA Sports" wird schon im Dezember die Mega-Drive-Variante erscheinen. Umsetzungen auf alle gängigen Computer- und Videospielsysteme folgen. Nach einem lockeren Small-Talk und dem dazugehörigen Probespiel, ging's auf die Wembley-Tribüne. Auf dem Plan stand zufälligerweise das WM-Ausscheidungspiel Polen gegen England. Für uns Deutsche, die wir sowieso nach Amerika fliegen, weniger spannend, aber trotzdem interessant. Besonders die Reaktionen der britischen Fans beeindruckten: Nach jedem Tor (Endergebnis: 3:0 für England) sprang die 80000köpfige Menschenmasse erwartungsgemäß voller Elan vom Holzsitz, unsere Tribüne fing merkwürdig an zu wackeln und der Lautstärkepegel sprang in einen unmenschlich lauten Bereich. Daß Knut noch heute unter Schwerhörigkeit und sporadisch auftretenden Ohrenschmerzen leidet, könnte als Folge der Wembley-Erfahrung gedeutet werden.


FIFA International Soccer

Renegade

Ohne Frage gehörte der kleine Stand von Renegade zu den ergiebigsten der Messe. Zwar kann sich die Londoner Edelfirma nicht mit der riesigen Produktpalette, wie sie zum Beispiel EA präsentiert, schmücken, doch wenn Renegade neue Spiele zu zeigen hat, gibt's an deren Qualität selten etwas auszusetzen. Neben der *Uridium 2-* und *Turrican 3*-Präsentation, war Terramarques *Elfmania* das Highlight. Hinter Terramarque steckt niemand geringerer als Stavros Fasoulas, der sich auf dem C 64 schon mit *Quedex* einen Namen machte. *Elfmania* ist ein reinrassiges Beat'em Up in dem sich acht Fantasy-Figuren die Köpfe einschlagen. Technisch schon in der Vorabversion sehr eindrucksvoll, bleibt abzuwarten, was Terramarque spielerisch aus *Elfmania* herausholt. Ein weiteres Highlight durfte im Hinterstübchen bewundert werden: *Flight of the Amazon Queen*. Das stark an *Indiana Jones* erinnernde Adventure stammt von einem australischen Programmierteam und soll in Sachen Humor selbst *Monkey Island* schlagen. Für nächstes Jahr hat Renegade eine neue Strategie/Actionspielmischung namens *Z* von den Bitmaps und das niedliche Jump'n'Run *Ruff'n'Tumble* angekündigt. Auch Sensibles *Sensible Soccer* bekommt Nachwuchs: In *Sensible World of Soccer* übernehmt Ihr unter anderem die Rolle des Mannschaftsmanagers. Das Schlagwort schlechthin lautet bei Renegade allerdings "Motocross". Die Motorradnarren der Londoner Firma erfüllten sich einen Kindheitstraum und sponsorten zusammen mit KTM den derzeitig 6. der 500-ccm-Motocross-WM Jeremy Whatley. Nächsten Sommer kommt das dazugehörige Motocross-Rennspiel *KTM Motocross* von Graftgold. Ob Renegade mehr Erfolg im Motorsport, als auf Computermonitoren hat, bleibt abzuwarten.

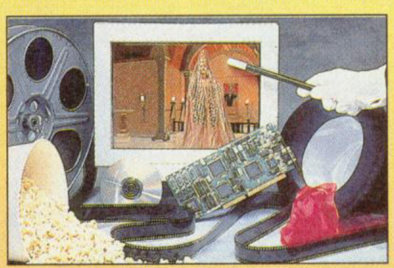

Technisch brillant: *Elfmania*



Renegade geht fremd: *Flight of the Amazon Queen* ist ein reinrassiges Adventure

Hardware der Zukunft

Auf CDs passen Unmengen von Daten, sie sind billig, aber die dazugehörigen Laufwerke unerhört langsam. Wem das Geld für ein Double-Speed-SCSI-CD-Rom fehlt und *7th Guest* spielen will, läßt sich unabdingbar auf eine Ruckelorgie ein. Die amerikanische Hardwarefirma Sigma Designs hilft allen 150-KB/s-CD-ROM mit ihrer neuen Karte auf die Sprünge: Das Zauberwort lautet MPEG. Mit Hilfe dieser Kompressionsmethode, die auch im 3D0 Verwendung findet, ist es möglich, zum Beispiel 30 MByte Film auf 150 KByte zu komprimieren. Kurzum: Mit der "ReelMagic"-Karte wird es Besitzern von "normalen" CD-ROM-PCs mit "normalen" VGA-Karten ermöglicht, Filme in 32000 Farben (bis zu einer Auflösung von 1024 x 768) mit 30 Bildern pro Sekunde und dazugehörigem 16-Bit-DSP-Sound auf den Monitor zu bannen. Das CD-Spielgenre bekommt eine gänzlich neue Dimension und etliche Firmen entwickeln bereits: Interplay spickt Ihr *Lord of the Rings* mit Filmausschnitten, LucaAarts setzt *Rebel Assault* um und von Maxis kommt *SimCity 2000*. Selbst Spielfilme soll´s bis Weihnachten geben. Mehr zur "ReelMagic" findet Ihr im Newsteil dieser *POWER PLAY*.



Sierra

Tote Hose am Sierra-Stand. Zwar wurde schon fleißig über Produkte des nächsten Jahres getratscht (*A-10 2, Aces over Korea, Front Page Sports: Soccer*), doch zu sehen gab es von diesen Spielen nicht ein Pixel. Aufgewärmt wurden lediglich die Weihnachtsspiele, die schon in Chicago oder gar Las Vegas "fast fertig" waren. So standen



der sechste *Larry*, das Voodoo-Abenteuer *Gabriel Knight*, *Police Quest 5* und *The Incredible Toons* auf der Warmhalteplatte. Rollenspieler haben nebenher einen Grund mehr zur Weihnachtsfreude: Sierras On-Line-Rollenspiel *The Shadow of Yserbius* kommt in Kürze auch als Ein-Spieler-Version durch die Dungeons gekrochen. Genaueres zum CD-Giganten *Outpost* findet Ihr im Preview-Teil dieser *POWER PLAY*.

Storm

Bei Storm/Sales Curve drehte sich alles um den *Lawnmower Man*. Die CD-ROM-Variante beeindruckte in Sachen Grafik mächtig (siehe Kasten). Neben dem netten SNES-Hüpfer *Mr. Tuff* dürfen wir auf das Psychedelic-Experiment *Peak Blinder* gespannt sein: Harte Farbwechsel und eine poppig, plakative Grafik blasen Euch direkt in die swinging Sixtees zurück.

Team 17

Die Amiga-Freaks um Martyn Brown lassen von Commodores Blüte zwar nicht ab, konzentrieren sich jedoch schon fleißig auf den PC-Markt. Als nächstes wird die PC-Variante von *Alien Breed* und das schon seit Urzeiten angekündigte *Overdrive* erscheinen. Ende Oktober ist das *Body Blows*-Update mit dem Beinamen *Galactic* und jeder Menge Fantasy-Gegnern fertig. Selbst *Alien Breed 2* soll noch dieses Jahr erscheinen – für den 1200er gibt's gleichzeitig mit dem Release der "normalen" Amiga-Version eine spezielle AGA-Variante.



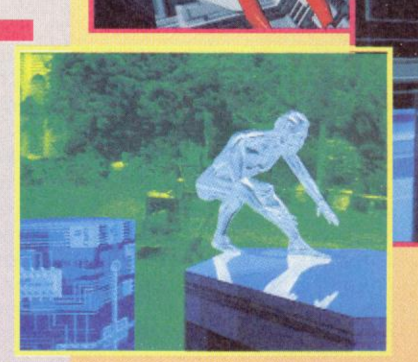
Alien Breed 2 **soll wahrhaftig noch dieses Jahr erscheinen**

U.S. Gold

In der U.S.Gold-Suite erlag man dem olympischen Goldfieber. *Winter Olympics* wird noch rechtzeitig zu Weihnachten für alle gängigen Systeme erscheinen und gibt Euch die Möglichkeit, die 17. Olympischen Winterspiele von Lillehammer schon im voraus zu entscheiden: 10 Disziplinen und Mehrspielermodi lassen einiges erhoffen. Schon im Oktober soll das Strategiegemetzel *Kingmaker* erscheinen, welches Euch in das mittelalterliche England zur Zeit der Rosenkriege entführt. *Castles*-gestählte Burgherren dürfen schon mal das Fallbeil wetzen.

Grafik der Zukunft

In deutschen Kinos floppte die King-Verfilmung "The Lawnmower Man" dank dröger Story – die Cyberspace-Szenen gehören jedoch ohne Zweifel zu den besten, die jemals im Kino zu sehen waren. Das schon seit einiger Zeit angekündigte Spiel zum Film nähert sich dieser Tage endlich seiner Fertigstellung und begeisterte am Storm-Stand die Besucher. Besonders die CD-ROM-Version wird mit aufwendig gerenderten Filmen nicht sparen – Unterschiede zu den Filmszenen sind unglaublich minimal, zumal sich selbst bei rasant schnellen Animationen kein Ruckeln blicken ließ. Cyberspace-Fans sollten die Augen offen halten, denn *The Lawnmower Man* kommt schon im November.



Rollenspiel der Zukunft

Die einzige wahre Rollenspielüberraschung der ECTS hieß *Ultima 8*. So ließ es sich der Avatar Richard Garriot nicht nehmen, seine Kreation höchstpersönlich vorzustellen um schon im voraus Lob in Massen zu kassieren. Unter dem Titel *Ultima 8: Pagan* kommt der zweite Teil der dritten *Ultima*-Trilogie noch dieses Jahr nach Deutschland. Unser Held wird von des Guardians hübsch roter Hand am Ende des vorherigen Teils gegriffen und in *Pagan* über einer gänzlich neuen Welt gleichen Namens ausgesetzt. In einer neuen, isometrischen Perspektive schlägt sich unser bestens animierter Avatar durch eine Welt, die von den vier Titanen beherrscht wird, den Herren über Feuer, Wasser, Erde und Wind. Bevor der Avatar im neunten *Ultima* die Heimatwelt des Guardians betritt, hat er auf *Pagan* die Tiefen der See, diverse Vulcane und sogar über den Wolken gelegene Städte zu erforschen.



Pagan **bietet eine andere Perspektive als** ***Ultima 8***

Fazit

Eine Messe ohne Highlights und gigantischen Neuerungen. Fast alle Spiele wurden schon in Chicago gezeigt – einige der Chicagoer Neuheiten wurden gar einfach unterschlagen (siehe Sierra). Das bevorstehende Weihnachtsgeschäft und die konsequente Ausrichtung der Firmen auf selbiges ließ die meisten der erst nächstes Jahr erscheinenden Spiele ins Abseits geraten. In aller Munde war die CD. So gut wie jeder bastelt an PC-CD-ROM-Produkten. Das Amiga CD 32 wird nur von den großen Firmen voll unterstützt. Alle andern (z.B. Team 17) warten ab, wieviel Commodore von ihrer CD-Konsole verkauft. Maßstab für wirklich neue Produkte bleibt der amerikanische Markt mit den dazugehörigen Messen. Allein Amiga-Freunde werden mit der ECTS gut bedient, doch niemand weiß, wie lange noch. *kn*



Die Anfahrt: Noch weiß Larry nicht, was ihn erwartet

Al Lowes virtueller Spielplatz für alternde Playboys geht in eine neue Runde: Endlich mehr Sex in Teil sechs?

Laffer, Larry Laffer – bei diesem Namen bekommt die Damenwelt nicht nur heiße Ohren. Der weiße Polyesteranzug, das bezaubernde Zahnpastagrinsen und der entwaffnende Chauvicharme: Larry ist unwiderstehlich, da verzeiht man ihm auch das Versagen im entscheidende Moment.

Zusammen mit Mark *"Space Quest"* Crowe erschütterte Al Lowe 1986 das keusche *King's Quest*-Imperium von Robert und Ken Williams mit dem ersten Aufriß des Lüstlings. Schmierige Toiletten in schmierigen Bars, schmierige Hinterhofnummern und schmierige Kondome: Die unmoralische Seite des Lebens war den Computerspielhelden von damals so fern wie der Planet Venus – bestenfalls wurden anrüchige Amateurprogramme auf dem Schulhof getauscht, die qualitativ selbst Larrys bescheidene Anmache locker unterboten.

Aber Larry hatte nicht nur Freunde: Amerikas Moralapostel stiegen gegen Mr. Laffer auf die Barrikaden – einige sittenstrenge Softwarevertriebe verhängten sogar ein Larry-Embargo und verbannten Al Lowes Lustmolch aus dem Angebot. Der Rummel um Sitte und Moral ließ die Verkaufskurve allerdings schneller in die Höhe steigen, als alles, was sich je in Larrys Hose befand – bei Folgenkönig Sierra hieß die logische Konsequenz: Weitere Teile müssen her.

Larry 2, 3 und 5 (Teil 4 ist verschollen) fehlte allerdings das gewisse "Etwas", das den ersten Ausflug von Larry so berüchtigt und erfolgreich machte: das Anrüchige, der schlüpfrige Witz. Al Lowe ergoß sich bei den Folge-Larrys in ellenlangen Bildbeschreibungen und vergaß zugunsten der Sittenwächter, was Larry-Spieler eigentlich wollen: Erotik – Larry 2 bis 5 waren so lasterhaft wie ein Bad von Sesamstraßen-Ernie mit seinem Quietschentchen.

In *Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out* soll es endlich wieder richtig zur Sache gehen. Zur Freude eines jeden Softwarespanners wurde Larry 6 im neuen Sierra-Adventure-System programmiert, das die Super-VGA-Auflösung von 640 x 400 Punkten

Gammie kümmert sich um das größte Problem der Menschheit: Cellulitis

BelAmi-Historie



Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards
Der erste (und vielleicht beste) Larry holte sich in Lefty's Bar Syphilis, verlor seinen letzten Cent beim Glücksspiel und scheiterte am unbestechlichen Disco-Türsteher. Seit einiger Zeit gibt es eine restaurierte Version mit 256 Farben und Icon-Steuerung für MS-DOS und Macintosh.



Leisure Suit Larry goes Looking for Love (In Several Wrong Places)
In Larry 2 sind unzüchtige Abenteuer so selten wie ein Haar auf dem Kopf von Al Lowe. Allerdings begleitet professionelle EGA-Grafik und deftiger Al-Lowe-Galgenhumor Larry auf seinem Kreuzzug gegen den bitterbösen Dr. Nonookie und das verrufene "Spinach Dip".

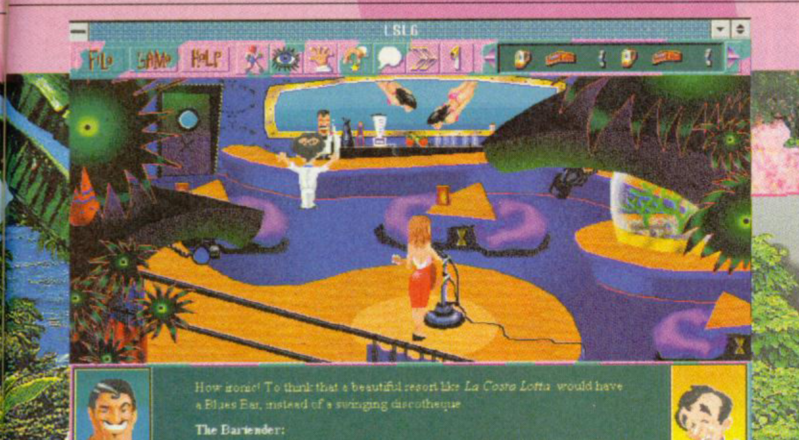


Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals
Die Hitze auf Nontoonyt Island wirkt sich auch auf Al Lowe aus: In Larry 3 geht es wieder härter zur Sache -- Larry spannt mit dem Fernglas in fremde Wohnzimmer und wird von Dschungelamazonen entführt. Wer genug Stehvermögen besitzt, darf später sogar die attraktive Passionate Patti kontrollieren.



Passionate Patti does a Little Undercover Work
Der erste Larry, der sich komplett über die Maus steuern läßt, geizt nicht mit abgedrehter VGA-Grafik, aber mit logischen Rätseln. Larry muß für einen Pornoproduzenten ansehnliche "Schauspielerinnen" finden und gerät in die Fänge der Mafia – dennoch Larrys keuschester Ausflug.

Außer Konkurrenz: **The Laffer Utilities**
Ein Spiel? Ein Anwendungsprogramm? Etwas Nützliches? Nein, *The Laffer Utilities* sind definitiv für nichts zu gebrauchen – es sei denn, man braucht qualitativ minderwertige FAX-Deckblätter mit Larry-Bildchen und Gags oder hat zuviel Geld im Portemonnaie und zuviel Platz auf der Festplatte.



Singapore Sling ist gut, Singapore Spinach Sling ist besser

Sommer, Sonne, Swimmingpool – Larry bleibt nicht lange cool

bei 256 Farben unterstützt. Während die Helden der weiteren neuen Sierra-Spiele *Quest for Glory 4* und *Gabriel Knight* noch durch eine grobkörnige Normal-VGA-Landschaft trapsen müssen, entdeckt Larry die virtuelle Weiblichkeit in ihrer ganzen hochauflösenden Pracht. Wahlweise wird auch das sonst so brave Microsoft Windows von Larrys frivolem Treiben verwirrt.

Trostpreis

Nachdem Larry Laffer bereits in Folge 2 in einer Fernsehshow eine mehr oder minder erholsame "Traumschiff"-Kreuzfahrt gewann, wagt er jetzt einen zweiten TV-Auftritt: In einer Partnertreff-Show mit dem passenden Namen "Stallions" erringt er mit Müh und Not den Trostpreis: Zwei Wochen auf der Schönheitsfarm "La Costa Lotta". Diese Anlage ist der Traum eines jeden Lebemanns: Frischfleisch en masse, Südseeatmosphäre, quietschbunte Cocktails, riesige Pools und lose Stimmung.

Doch Larry ist nicht zum Vergnügen in "La Costa Lotta": Sein verkümmerter Körper soll gemäß dem Untertitel *Shape Up or Slip Out* wieder in eine begehrenswerte Form gebracht werden – vielleicht findet er auch endlich ein wirksames Mittel gegen den Schwund seiner Haarpracht?

Wie zu erwarten, bleibt Larry in "La Costa Lotta" nichts erspart: Er muß Bungee-Sprünge mit dem rotharigen Feger Merrily ertragen, Gammies Orangenhaut-Massage-Salon reparieren, vor der südamerikanischen Einzelkämpferin Cavaricchi Vuarnet fliehen und einen "Singapore Spinach Sling" trinken. – Wer sich noch an das berüchtigte "Spinach Dip" aus Larry 2 erinnert, weiß, was das bedeutet. Nicht zu vergessen: Eine 50000-Volt-Elektroschock-Spezialbehandlung wartet auf Larry und sein bestes Stück.

Char macht müde Männer munter: Larry als Mr. 50000 Volt

Bungee-Jumping: Ein Sprung in Ehren kann keiner verwehren

Reißverschluß

Das vertraute Icon-Kontrollsystem von Sierra wurde für Larry 6 leicht renoviert: Neben den normalen Icons für Laufen, Betrachten, Sprechen und Objekte benutzen, wartet Larry 6 mit einem obskuren "Spezial-Icon" auf: Einem Reißverschluß. Das Anwendungsgebiet dieses Symbols spricht für sich; jeder Leser darf sich seinen Teil denken.

Außerdem ist, wie bei Konkurrent Tsunami, das Inventory nun permanent eingeblendet, und Ihr dürft den sogenannten "Filth-Level" (Schmutzgrad) Eurer moralischen Gesinnung entsprechend bestimmen. Ob *Leisure Suit Larry 6* wenigstens im schärfsten Modus dem hartgesottenen und RTL-Nachtprogramm-gestählten Computerspieler wirklich die Schweißperlen auf die Stirn treibt, bleibt abzuwarten.

Ihr dürft jedenfalls schon die Eiswürfel tiefkühlen und Euch Kleenex-Tücher besorgen: *Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out* befeuchtet noch diesen Herbst die Regale der Softwarehändler. *js*



WC: Larrys legendäres "Magischer Zepter" in Aktion

BH: Akute Stoffknappheit und



ALONE IN THE Dark



Geschwindigkeit zu bearbeiten. Dies war notwendig, um die 3-D-Herausforderung schlechthin anzupacken, die Darstellung einer Oberwelt. Im ersten Teil zog man sich vorsichtshalber in den Schutz einer geschlossenen Umgebung zurück, dadurch traten Probleme wie die Darstellung von Wolken oder weite Perspektiven in den Hintergrund.
Mit besonderer Hingabe werkeln die Franzosen an Story und Konzept: Nachdem

Nach dem hervorragenden ersten Teil steht nun der Nachfolger des französischen Gruselhits ins Haus: Infogram läßt die Vektorgeister heulen.

Name:	Alone in the Dark 2
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action-Adventure
Syteme:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	Voraussichtlich 4. Quartal

Der erste Teil läßt grüßen: *Alone in the Dark 2* glänzt mit der gleichen Steuerung wie der erste Erfolgshit

Das Kampfsystem wurde weiter verbessert – Neue Waffen und imposante Schläge sorgen für mehr Abwechslung

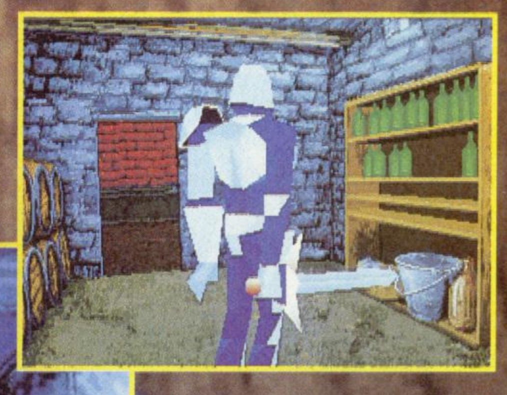
Wolfsgeheul, Vollmond, Mitternacht... der erste Teil von Alone in the Dark überraschte die Spielwelt mit einer exzellenten Kombination aus gelungener 3-D-Umgebung und prickelnder Gruselstory, was die Geisterjäger mit kleinen Begeisterungsstürmen honorierten. Wie es sich für eine erfolgreiche Produktion in der Film- oder Spielewelt gehört, läßt ein ähnlich gelagerter Nachfolger meist nicht lange auf sich warten. Dies ist anscheinend auch den Alone in the Dark-Programmierern zu Ohren gekommen, denn das Gruselepos darf sich nun ebenfalls mit einem Nachfolger schmücken.

Kaum war der letzte Federstrich an Alone In the Dark dem ersten aufs Papier gebracht, wurde bei Infogrames die Nummer zwei ins Auge gefaßt: Anstandshalber wollte das französische Programmierteam nicht nur einen gemeinen Nachfolger ins Bild setzen, sondern die qualitative Meßlatte deutlich nach oben setzen. Zwar wird Alone in the Dark 2 auf der Basis des ersten Teils aufbauen, doch Story und Konzept sollen den Vorgänger deutlich in den Schatten stellen. Wie schon im ersten Teil, wird sich der Spieler in einer 3-D-Umgebung wiederfinden. Die Blickwinkel des Spielers sind durch verschiedene festeingestellte Kameras vordefiniert. Je nach Aufenthaltsort des Spielers wird automatisch so zwischen den Kameras umgeschaltet, daß sich die Figur immer optimal im Blickfeld befindet.

Genauso wie im ersten Teil, wird sich die Alone in the Dark 2-Welt aus Texture-belegten Polygonen aufbauen. Ein neues Verfahren beim Oberflächen-Scannen läßt die Texturen im zweiten Teil realistischer und echter als je zuvor aussehen. Die 3-D-Maschine wurde grundsätzlich überarbeitet und ist nun in der Lage, mehr Polygone mit höherer

die H.P. Lovecraft-Inflation auch bei Infogrames etwas abgeflaut ist, liebäugeln sie nun mit einem eigenen Storyboard. Die Geschichte führt Euch quer durch die Jahrhunderte, wobei nicht auf reichlich Gruselgewürz verzichtet wird. Dies wird einer nichtsahnenden Schiffsbesatzung sehr schnell klar.

Irgendwann im 17. Jahrhundert dümpelt die britische Fregatte Flying Dutchman auf hoher See. Ausgerechnet am Weihnachtsabend, als der Smutje ein Glas Gratisgrog ansetzt, und der Rest der Besatzung gemütlich in den Hängematten schaukelt, schlägt der gefürchtete Pirat One Eye Jack zu. Der sagenumwobene Seeräuber soll noch des öfteren reichen Handelsschiffen die Butter vom



Metall, Holz und Stein: Die Texturen im Nachfolger im neuen Outfit glänzen

Brot nehmen und immer öfter tauchen mysteriöse Gespenster in seiner Truppe auf. Einige Jährchen später ist dann Eure Zeit gekommen, den Hinterlassenschaften des Piraten und seinen geisterhaften Zeitwandlern ein für allemal den Garaus zu machen. cd

DER PREIS DES RUHMS



Herzlich willkommen im 31. Jahrhundert: Activision lädt mit *Mechwarrior II – The Clans* zur zweiten Runde der Nachfolgekriege

Mechkrieger bevorzugen eher luftiges Outfit. Wenn ihre kleinen Lieblinge so richtig in Wallung kommen, dann hat´s schnell stickige 60 Grad im engen Cockpit und jede überflüssige Bewegung wird zur Qual.

Die waffenstarrenden Roboter und ihre hitzegeprüften Lenker bilden das Rückgrat jeder militärischen Auseinandersetzung im dritten Jahrtausend. Die raumfahrende Menschheit hat den gemeinsamen Mittelpunkt, die Erde, verloren und ist in zahlreiche Nachfolgestaaten und Konföderationen zerfallen. Brüchige Bündnisse und Allianzen halten die letzten Reste von Ordnung aufrecht, trotzdem sind Kämpfe und Scharmützel um Rohstoffplaneten und Einflußsphären an der Tagesordnung. Die einzelnen Fraktionen setzen dabei ganz auf käufliche Privatarmeen – den Mechregimentern und ihren Söldner.

Brettrollenspieler durften sich schon Anfang der achtziger Jahre in diesem eisenharten Szenario bewähren, Computersöldner sitzen erst seit 1989 hinter den Kontrollen ihrer Heuschrecken, Jenner, Marodeure und Warhammer. Infocom brachte zwar schon 1988 in Zusammenarbeit mit Westwood das Rollenspiel *The Crescent Hawk's Inception* auf den Markt, richtig dreidimensional wurde es aber erst ein Jahr später mit Activisions *Mechwarrior*. Die Entwicklungsarbeit übernahm damals eine Truppe um die Dynamix-Programmierer Damon "Arctic Fox" Slye und Paul "F14 Tomcat" Bowman.

In diesem ersten "BattleTech"-Simulator standen acht unterschiedliche Mechs zur Wahl, gekämpft wurde in dreidimensionalen EGA-Vektorlandschaften.

Teamarbeit

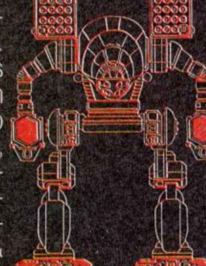
Die Programmierer gingen, die Spielroutinen blieben und Activision startet nach längerer Wartezeit ein neues Battletech- Projekt. Wie es der Zufall will, brütet man inzwischen auch bei Dynamix über einem Battlemech-Simulator mit dem Arbeitstitel *Metalmech*, Activision dürfte aber das Wettrennen gewinnen und zumindest zeitlich die Nase vorn haben.

Fünf lange Jahre gehen auch an einem Kampfroboter nicht spurlos vorbei. – Die Blechrüpel wurden generalüberholt und stehen uns bald in neuem High-Techoutfit zur Verfügung. Die wohl wichtigste Verbesserung: In *Mechwarrior 2 -- The Clans* können wir im Duett ans Zerstörungswerk gehen. Wer zwei PCs via Kabel verstöpselt, kann sich mit einem Kumpel knackharte Duelle liefern oder im Team-Modus die Computergegner verschrotten. Steht Euch der Sinn nach gemeinsamen Vorgehen, dann könnt Ihr sogar via "Sprechfunk" die Kampftaktik absprechen. – Mit dem nötigen Telefongeld steht einem Modem-Kampf nichts im Weg.

Wer einsam und verlassen in seinem Mech hockt und mit dem harten Söldnerschicksal hadert, kommt bald auf andere Gedanken: Ihr könnt entweder im harten "Battle"-Modus in verschiedenen Kampfarenen gegen den jeweiligen Wunsch-

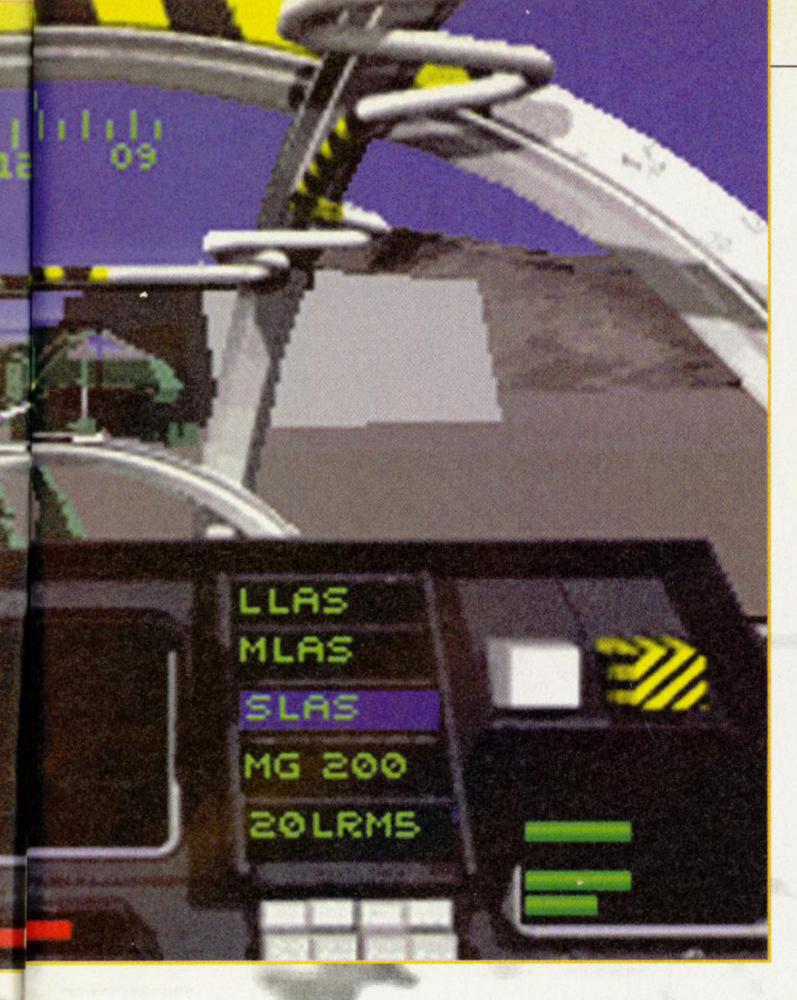
Blechsalat

Battlemechs toben schon seit gut 15 Jahren durch die internationalen Wohnzimmer der Brettspielgemeinde. Ihre geistigen Väter sind Jordan Weisman und sein College-Kumpel Ross Babcock. Den beiden begeisterten Rollenspielern wurden die ewigen "Dungeon & Dragon" – Sitzungen schnell zu langweilig und so entwarfen sie ein eigenes Szenario um ein futuristisches Weltall, angefüllt mit feuerspeienden Kampfrobotern und ihren unerschrockenen Lenkern.



Ihr selbsterdachtes Rollenspiel kam an im Freundeskreis, und so beschlossen die beiden, ihre eigene Firma in Chicago zu gründen. Inzwischen ist FASA (für "Fredonian Aeronautics & Space Administration", jedem Marx-Brothers-Fan aus "Duck Soup" bekannt) der Welt zweitgrößte Rollenspielfirma.

1990 eröffneten Weisman und Babcock in Chicago ihr erstes Battlemech Center, in dem sich Roboterfreaks heiße Bildschirmduelle im Computersimulator liefern können. Inzwischen ist ein anderes Spielkind mit bekanntem Namen zu den beiden gestoßen. – Tim Disney, ein Neffe vom alten Walt, sorgt heute für das nötige finanzielle Polster, um weitere Battlemech-Center zu bauen. Ein erster 32-Cockpit-Simulator eröffnete letzten August im japanischen Yokohama seine Pforten. – Allein im ersten Monat wurden über 30 000 Tickets verkauft. Inzwischen werden alle neuen Battlemech-Center untereinander vernetzt. So ist es in Zukunft möglich, daß etwa die "Gray Death Legion" in Los Angeles und das "Kerensky Black Widow" Regiment in Tokio, verbunden über Satellit, gegeneinander antreten. Himmlische Zustände, von denen Battletech-Freaks in Deutschland natürlich nur träumen dürfen. Bleibt nur zu hoffen, daß man auch hier endlich aufwacht und das finanzielle Potential erkennt. Die komplett ins Deutsche übersetzten "Battletech"-Versionen erscheinen übrigens bei Fantasy-Produktions.



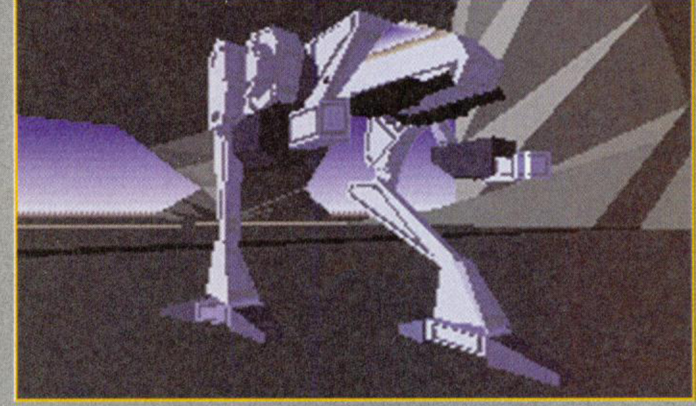
Feuerpower:
Alle Bordwaffen werden einzeln oder kombiniert ausgelöst



Überblick dank Seitenblick: Was treibt der Nachbar?

mech Euer Können beweisen oder den steinigen Karriereweg im "Campaign"-Modus gehen. Wie im legendären *Mechwarrior*-Vorgänger tretet Ihr dabei in die Dienste eines der Nachfolgstaaten und sorgt gegen Bezahlung auf deren Planeten für Ruhe und Ordnung. Wie es sich für einen unabhängigen Krieger gehört, zahlt Ihr Bewaffnung, Reparaturen und Tuning Eurer Roboter aus Eurer Tasche. Wer also zu freigiebig mit seinen Kurzstreckenraketen und Laserbänken ist, sitzt bald auf dem Trockenen und muß entweder einen seiner kostbaren Mechs verkaufen oder seine Söldner entlassen.

Erfolgreiche Kämpfer dürfen dagegen aus dem Vollen schöpfen: Neben 40 tödlichen Waffenarten stehen 16 unterschiedliche Roboter im Mech-Kaufhaus. Das Angebot reicht von wendigen Heuschrecks für Aufklärungsarbeiten, bis zu überschweren Marodeuren und Madcats, die mit ihren Partikelkanonen und Lasern alles niederwalzen. Die Aufträge führen Euch auf Eisplaneten, in Wüstengebiete und durch unwegsame Dschungelstreifen. Besonders spektakulär ist der Einsatz in unübersichtlichen Stadtszenarios. – Wem hier nicht die Hosen schlottern, hat das Nervensystem eines Kieselsteins. Um nicht vollends die Orientierung zu verlieren, dürft Ihr auf einer Übersichtskarte Eure Waypoints festlegen, Radar- und Passiv-Ortersysteme sorgen für Durchblick. Wie bei jedem besseren Flugsimulator werden zahlreiche Außenperspektiven, Waffen- und Gegnersichten geboten. Auf Knopfdruck scrollt Eure Perspektive auf die Seitenfenster des Mech-Cockpits. Gesteuert werden die Blechkrieger mit Tastatur, Maus und Joystick. Wer einen Thrusmaster Joystick hat, vielleicht noch mit Fußpedalen, kommt in den vollen Steuerkomfort. Euer Mech trabt brav in alle Richtungen, kann den Oberköper drehen, mit den Waffenarmen drohen und, je nach Typ, einen gewaltigen Satz mit den Sprungdüsen machen. *vw*



Sternenkrieger: Die einzelnen Szenarien bieten unterschiedliche Tageszeiten

Gemeinsam sind wir stark: Mechduett dank Kabelverbindung



Raus aus dem Hangar, rein ins Getümmel: *Mechwarrior 2* im Anmarsch.

Name: Mechwarrior II - The Clans
Hersteller: Activision
Systeme: MS-DOS
Erscheinungstermin: 4. Quartal 1993

ABGETAUCHT

Zeit zu neuen Ufern aufzubrechen, am Computerhimmel herrscht heftiges Gedränge: Microprose wagt mit *SubWar 2050* die Erkundung der digitalen Tiefsee.

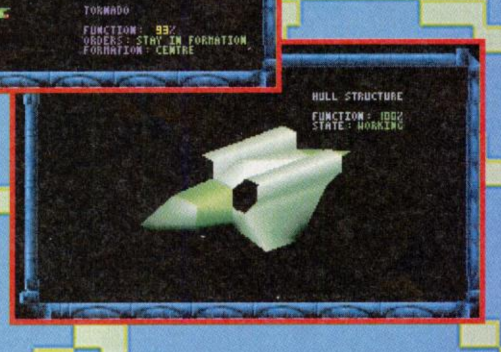


Erfrischend: Nicroprose beutet die Tiefsee aus

Wer die Hoffnung hat, daß die heutzutage durch Umweltverschmutzung und Überfischung arg gebeutelte Kiemenwelt im nächsten Jahrtausend ihre Ruhe hat, kann jetzt alle grünen Illusionen über Bord werfen. Wird das Szenario von *SubWar 2050* Wirklichkeit, dann werden Delphin, Seehund und Pottwal noch voller Nostalgie an seelige Schleppnetz- und Dampfharpunenjagden zurückdenken.

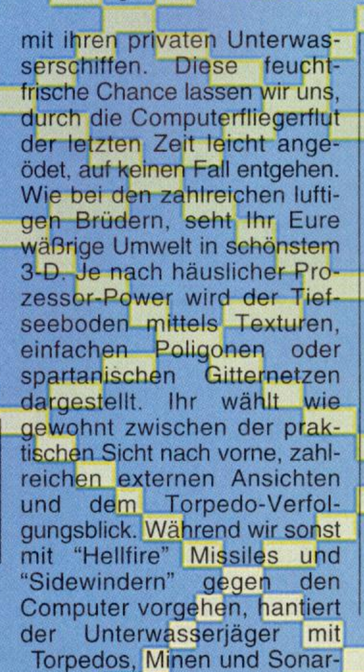
Im Jahr 2050 ist unter Wasser nämlich der Teufel los.

Die Menschheit hat in ihrer unsäglichen Blödheit alle Erdölreserven durch den Auspuff geblasen, die letzten Reste schwappen in Tiefseereservoirs, und um die entbrennt ein erbarmungsloser Kampf der Industriemultis. Büttel der Konzerne sind Lohnsöldner mit ihren privaten Unterwasserschiffen. Diese feuchtfrische Chance lassen wir uns, durch die Computerfliegerflut der letzten Zeit leicht angeödet, auf keinen Fall entgehen. Wie bei den zahlreichen luftigen Brüdern, seht Ihr Eure wäßrige Umwelt in schönstem 3-D. Je nach häuslicher Prozessor-Power wird der Tiefseeboden mittels Texturen, einfachen Poligonen oder spartanischen Gitternetzen dargestellt. Ihr wählt wie gewohnt zwischen der praktischen Sicht nach vorne, zahlreichen externen Ansichten und dem Torpedo-Verfolgungsblick. Während wir sonst mit "Hellfire" Missiles und "Sidewindern" gegen den Computer vorgehen, hantiert der Unterwasserjäger mit Torpedos, Minen und Sonar-Anlagen. Für Spielspaß und Motivation sorgen drei komplette Kampagnen mit jeweils neun Missionen. Die Aufträge reichen von der Sabotage gegnerischer Ölplattformen, über den Geleitschutz großer Unterwasser-Transporter bis zur Jagd gegnerischer Söldnerkollegen. Ängstliche Naturen dürfen sich an Trainingsmissionen versuchen. Damit es im kühlen Naß nicht zu einsam wird, gönnt uns Microprose einen "Wingman", der schön brav in unserem Kielwasser tuckert und auf Befehl den Gegner bekämpft. Seid Ihr als Kapitän erfolgreich, dann dürft Ihr z.B. unter das ewige Eis der Arktis tauchen oder in die geheimnisvollen Tiefen der pazifischen Gräben vordringen. *vw*



Thermisches Gitter: Temperaturstufensuche leicht gemacht

Handlich: Welches Mini-U-Boot darf's denn sein



Dümpeln macht Spaß: In meinem Mini-U-Boot bin ich Kapitän



Name:	SubWar 2050
Hersteller:	Microprose
Systeme:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993

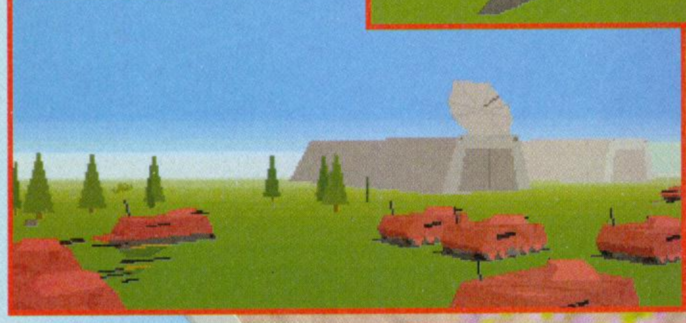

SPACE JOB
SPIEL UND JOB-INFO
Das Computer-Spiel für Aufsteiger!
KARSTADT
Gut einkaufen schöner leben

BATTLE ISLE 2

Blue Byte haut in die Tasten: Außer dem Amiga-Knaller *Die Siedler* steht nun auch der zweite Teil der Kulthexfeldschlacht Battle Isle an.

Die Zeit ist reif: Nachdem sich die Blue-Byte-Mannen um Thomas Hertzler mit einigen Super-NES-Umsetzungen abmühten, wird nun fieberhaft an neuen Computerspielen gearbeitet. Auf dem Amiga bringt Volker Wertig den *Lemmings* das Fürchten bei – *Die Siedler* krakeln schon über Stock und Stein und werden den alljährlichen Weihnachtsspielerausch nicht verpassen.

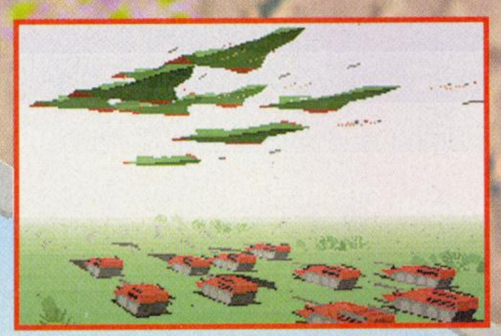
Skynet zu Pflugscharen: Der Oberbösewicht des ersten Teils zieht wieder durch die Lande



Bunte Vielfalt: Die gerenderten Animationen bestechen mit viel Action

Auch Hexfeld-Fans, denen nach dem Strategiehit *History Line 1914–18* die Missionen knapp werden, sollten Ihren Rechner wieder in Schwung bringen. Blue Bytes Strategieklassiker *Battle Isle* geht in die zweite Runde: Irgendwann in ferner Zukunft fummelt Terminator-Miesling Skynet Titan an den eigenen Drähten und beschließt nach einem Memory Overflow eine strahlend grüne Welt in ein Häufchen qualmender Asche zu verwandeln. Alsdann ordert er Panzer, Flugzeuge und Helicopter in Richtung nichtsahnender Zivilisation. Doch mit modernsten Satelliten am Himmel seit Ihr schon vor der drohenden Gefahr gewarnt. Nun liegt es an Euch, in gewohnter Weise das Hexfeld aufzuräumen und Skynet ein für allemal den Prozessor vom Kopf zu reißen – diese Story wird sich als roter Faden durch das gesamte Spiel ziehen. Wie es sich für ein gestandenes Strategieprogramm gehört, steuert Ihr Eure Mannen über ein Hexagonland. Diesmal werden es 55 unterschiedliche Einheiten sein, die sich in *Battle Isle 2* ein militantes Stelldichein geben. Die Waffensysteme der Zukunft reichen vom ultramodernen Kampfpanzer bis zum durchgestylten Hubschrauber, jeweils mit den entsprechenden Vor- und Nachteilen. Jede verfügbare Einheit dürfen wir in drei verschieden Ansichten bestaunen. Allein für die Animationen und Rendergrafiken wurden 300 MByte der *Battle Isle 2* Compact Disc verbraten. Im Kampfgetümmel wird auf einen Vektorgrafikhimmel umgeschaltet, der mit schnellen und fließenden Animationen glänzt. Dazu wurden alle Einheiten als Vektorformat abgelegt und können blitzschnell mit anderen Einheiten kombiniert und auf den Kampfbildschirm gebracht werden. Auch das System der Spielzüge wurden völlig umgestaltet. Mußten sich in *Battle Isle* die Kampfparteien noch einen Bildschirm teilen, hat nun jeder Einzelkrieger einen eigenen Bildschirm. Jeder Spieler kann dabei nur in das Gebiet einsehen, das von seinem Radarsystem abgedeckt wird. Wie im ersten Teil ziehen alle Spieler hintereinander, allerdings sitzt der Gegner nicht mehr untätig vorm Monitor, sondern kann sich in dieser Zeit um die Pflege seiner Einheiten kümmern. Im Zusammenhang mit dieser Option wurde ein komplett neuer Wirtschaftsteil eingeflochten.

Um den Truppen Staus zu ersparen, können nun Straßen, Wege und Schienenstränge selbst gebaut werden. Noch steht nicht fest, ob gleich die erste Version von *Battle Isle 2* mit einer Multiplayer-Option ausgestattet wird oder eine Diskette mit den Treibern nachgeliefert wird. Fakt ist, daß sich *Battle Isle 2* mit bis zu sieben Teilnehmern spielen lassen wird. Dazu müssen ein Novell-kompatibles Netzwerk, eine Verbindung per Modem oder serielle Verbindungen zu Euren Kollegen stehen. Auf dem PC wird für diese mittlere Anstrengung mindestens ein 386er mit 33 MHz gebraucht. Die Amiga-Version wird mit beträchtlich abgespeckten Animationen aufwarten. *cd*



Hexfeld, Rendergrafiken, harte Gegner – Battle Isle 2 wird ein Strategiespiel der neuen Generation

Name:	Battle Isle 2
Hersteller:	Blue Byte
Systeme:	PC (CD-ROM), Amiga
Erscheinungstermin:	4. Quartal 93



FANTASTIC DIZZY
Da ist er endlich! Dizzy auf einem riesigen Arcade - Abenteuer! Erforsche das geheimnisvolle Königreich Zakeria mit seinem Palmenstrand, der mittelalterlichen Stadt, dem verwunschenen Friedhof, dem Palast der Trolle und vielen anderen aufregenden und mysteriösen Gegenden! In diesem absolut umwerfenden Spiel triffst auf die seltsamsten Leute, eigenartigsten Kreaturen und furchterregendsten Ungeheuer! All das und noch viel mehr findest du nur in diesem preisgekrönten Abenteuer deines Lebens!
Überleben im Baumhaus
Angriff auf die Burg
Schiff kaputt
"Spannend, verzwickt, ausgezeichnet präsentiert und unglaublich fesselnd - der absolute Renner!" 90%
Sega Pro Zeitschrift (MEGA DRIVE)
Drachenlager
"Eine gelungene Kombination aus Plattformspaß und kniffligen Rätseln!"
Sega Power Zeitschrift
GAME TEXT
Unheimlich! Ein Wolkenschloß
"Ein tolles Abenteuer, haufenweise Rätsel und phamtastischer Spielspaß!"
92% Sega Pro Zeitschrift
Lizenziert von Sega Enterprises Limited für die Anwendung auf dem
SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM UND SEGA GAME GEAR.
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*.
Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, G.B.
Codemasters™
© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Megadrive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Megadrive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in keiner Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden. Titel "The Fantastic Adventures of Dizzy". Spieltext nicht in Italienisch oder Spanisch.

OUTPOST

Davon kann die NASA nur träumen: Sierra besiedelt in diesem Windows-Strategiespiel fremde Planeten.

Zur Zeit steht die Weltraumforschung unter keinem guten Stern. Die D2-Mission hatte Startschwierigkeiten, das Hubble-Teleskop wurde eigensinnig und die Mars-Forschungssonde ging in den unendlichen Weiten des Weltraums verschütt – vermutlich wurde der Flugkörper von einem schwarzen Loch verschluckt oder von verärgerten Marsbewohnern gekapert.

Die renommierte amerikanische Adventure-Schmiede Sierra läßt sich von diesen Rückschlägen nicht beirren und plant in *Outpost* die Kolonisation des Weltraums. Bisher hat Sierra nur Adventures im Weltraum angesiedelt – neben dem Roberta-Williams-Klassiker *Mission: Asteroid* sorgte besonders die *Space Quest*-Saga um Milchstraßenfeger Roger Wilco für saubere Unruhe zwischen den Sternen.

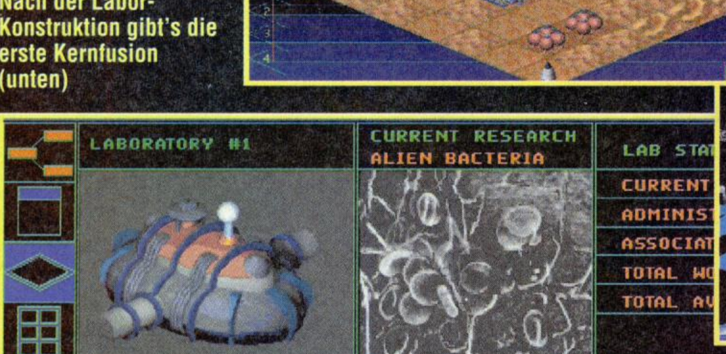
Für *Outpost* verläßt Sierra wagemutig diese Adventure-Flugbahn und zündet eine neue Raketenstufe: Die interaktive Erforschung und Erschließung fremder Sterne entpuppt sich als reinrassiges Strategiespiel. Der Spieler schickt Beobachtungssatelliten in die Umlaufbahn exotischer Himmelskörper, leitet die Entwicklung neuer und bahnbrechender Technologien, hantiert mit einem begrenzten Budget und errichtet auf unbekannten Planeten Forschungsstationen und Kolonien. Das Spielgeschehen ist (noch) fiktiv, aber nicht die theoretische Basis: Die strategischen All-Abenteuer sollen in korrekten wissenschaftlichen Bahnen ablaufen – Auf Ewoks; Vulkanier und Lichtschwertduelle müßt Ihr demnach verzichten, *Outpost* bietet einen "realistischen" Blick in die Zukunft.

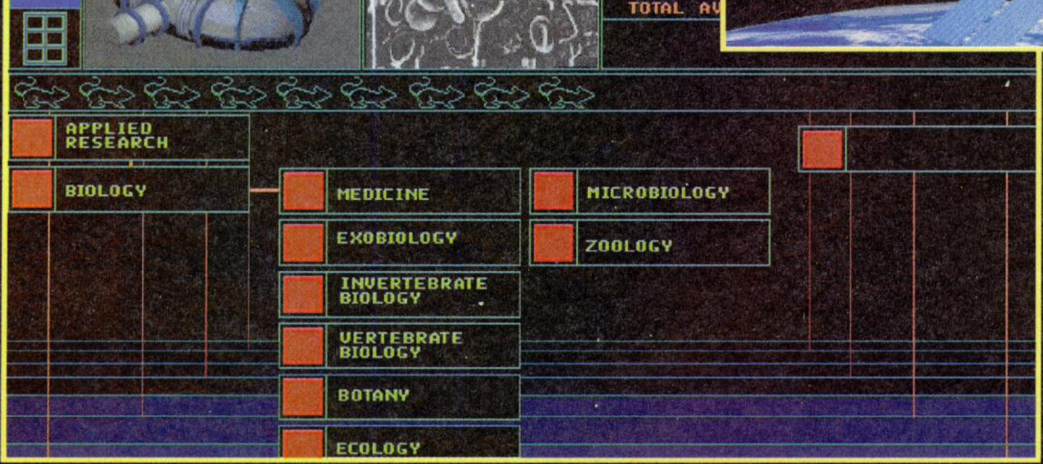
Dieser interessante Weltraum-Leckerbissen wird von Sierra mit schmackhaften und hochauflösenden Grafiken garniert und könnte zum Leibgericht von zukünftigen Astronauten und NASA-Wissenschaftlern avancieren. Allerdings hat die Erschließung des Kosmos einen ernsten Hintergrund: Die Erde wird unbewohnbar, das Schicksal der Menschheit liegt in der Hand des Spielers – nur eine erfolgreiche Kolonisierungskampagne sichert den Fortbestand.

Laut einer Sierra-Presseinformation kann *Outpost* nur bei geöffneten Fenstern richtig durchatmen: Ohne Microsoft Windows schafft die Rakete nicht einmal die Initialzündung. Wer sich in die Tiefen des Weltraums wagen will, erspart sich dank *Outpost* zwar den Kauf einer Space Shuttle, eines Raumanzugs, einiger Hektoliter Treibstoff und die Mietgebühren für die Benutzung der Cape-Kennedy-Startrampe, aber die Anschaffung eines kometenschnellen Rechners ist unausweichlich – auf langsamen PCs verwandelt Windows die Eroberung des Weltraums in eine prähistorische Schneckenwanderung. Bis zum nächsten Jahr hat Euer Sparschwein allerdings noch Schonzeit – erst dann plant Sierra mit *Outpost* die Besiedelung Eurer Festplatte.

js

Sternhagelvoll: Das Spielfeld (links)





Siebter Stock, Weltraumforschung: Nach der Labor-Konstruktion gibt's die erste Kernfusion (unten)

Name:	Outpost
Hersteller:	Sierra
System:	Windows
Erscheinungstermin:	1. Quartal 1994

So hört sich nur Pro Audio 16 an.

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauenhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.



Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.

Bevor Sie noch lange überlegen – schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer an: **089/613 50 46**

MEDIA VISION

Wellentraum

Neuigkeiten wie aus dem Schlaraffenland: Die amerikanische Firma Orchid stellt eine neue Generation von Soundkarte und ein neues CD-ROM-Laufwerk vor. Die neue Soundkarte wird in drei verschiedenen Leistungsversionen und Preisklassen angeboten: Alle drei Karten sind mit dem Digital Signal Prozessor (DSP) von Analog Devices ausgerüstet. Mit dem ADSP 2115, kann die Wave Serie über 20 MIPS (Millionen Befehle pro Sekunde) verarbeiten und dadurch eine breite Anzahl von Soundstandards und Synthesizerarchitekturen emulieren. Dank DSP ist die Wave Serie also voll kompatibel zum beliebten Roland MT-32-Standard, zu Sound Blaster, General MIDI, AdLib und dem MPU-401 Interface. Nebenbei bietet die Wave Serie auch Kombo Modes an: Spiele, die zwei Soundkarten gleichzeitig ansprechen, werden ebenfalls unterstützt. Für reinen Natursound stehen der Wave-Serie 8 MBit an hochwertigen Soundsampeln zur Verfügung. Diese sind in einem Wavetable ROM abgelegt und so schnell abrufbar. Die SoundWave 32, das Vorzeigestück der Serie, wurde außerdem mit dem 1848-Codec-Chip der ebenfalls bei Analog Devices hergestellt wird, versehen. Dieser Baustein sorgt für eine absolute Microsoft-Soundsystem-Kompatibilität. An die gesamte Wave-Serie kann ein CD-ROM mit AT-Bus-Interface, das kompatibel zu Sony- und Mitsumi-Laufwerken ist, angeschlossen werden. Gesampelt wird in CD-Qualität, also in 16 Bit, 44,1 Kilohertz, Stereo. Wer auf Windows-Sound mit dem MS-Soundsystem verzichten kann, sollte sich die GameWave 32 ansehen. Ohne den Microsoft-Soundsystem-Chip aber beträchtlich billiger könnte die GameWave 32 zum Weihnachtsrenner im Soundkartenbereich avancieren. Das passende CD-ROM-Laufwerk liefert Orchid gleich mit: Das CDS-3110 ist das erste AT-Bus-Laufwerk, das mit 300 KByte pro Sekunde, also mit doppelter Geschwindigkeit, arbeitet – heutzutage in vielen modernen Computerspielen ein Muß. *cd*



Die Wave Serie von Orchid erscheintin drei Versionen – mit dem dazugehörigen Doublespeed -CD-ROM-Laufwerk gehen alle Spielerwünsche in Erfüllung

Info:	Wave Serie
Hersteller:	Orchid Meerbusch
Preis:	SoundWave 32 ca. 550 Mark SoundWave 32 se ca .450 Mark GameWave 32 ca 350 Mark CDS-3110 ca. 600 Mark

Fazit:

Die Wave Serie setzt neue Maßstäbe in Preis und Leistung – als CD-ROM-Kit bekommt der Spieler ein Multimedia-Upgrade das keine Wünsche offen läßt.

Happy Birthday

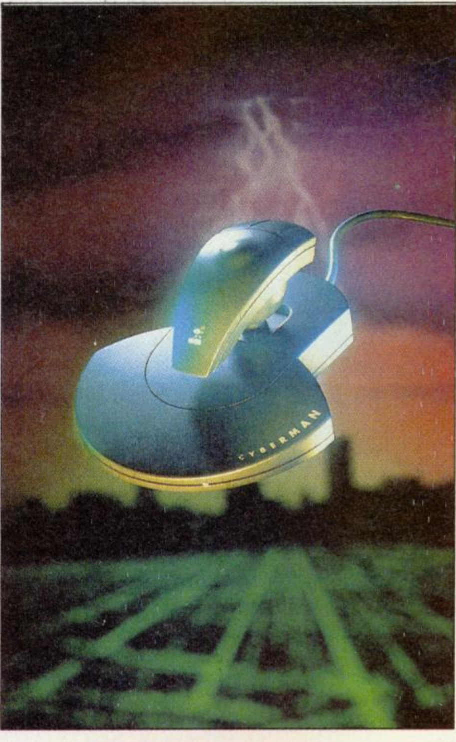
Jeder hat ihn schon in der Hand gehabt – den Competition Pro der Firma Dynamics. Seit sage und schreibe zehn Jahren ist er unser treuer, robuster und zuverlässiger Begleiter in actionreichen Nächten und ballerlastigen Momenten. Zur Feier des Tages gibt's den Standard Competition Pro für einen begrenzten Zeitraum und in limitierter Auflage von je 9999 Stück. Solltet Ihr sowieso auf der Suche nach einem neuen "Arbeitsgerät" sein, dann haltet die Augen offen. Unter Sammlern dürfte der Wert der Design-Objekte bald steigen. *vw*



Bewährte Technik in neuem Design: Der Competition Pro, Limited

Fest im Griff

Logitech, bekannt für Computermäuse, stellt einen neuen Joystick vor: Der CyberMan ist kein gewöhnlicher Joystick, sondern entführt den Computerspieler in die dritte Dimension. Anstatt der üblichen Zwei-Ebenen-Bewegung kann man mit dem CyberMan sechs Freiheitsgrade ansprechen. Das heißt in einem typischen Wing Commander Gleiter kann der Pilot über den Joystick außer dem gewohnten Hoch und Runter auch gleich Sinken, Drehungen oder Rotationen ansprechen. Drei frei programmierbare Tasten und die normalen Steuerbewegungen in sechs verschiedene Richtungen lassen jede Flugsimulation zu einem neuen Erlebnis werden. Die sensorische Rückkopplung des Joysticks läßt sich mit verschiedenen Ereignissen verknüpfen. Bei einem Absturz Eures Raumers beginnt Euer Joystick ordentlich zu rütteln. Der CyberMan ist außerdem voll kompatibel zu allen Logitech-Mäusen und läßt sich so bedenkenlos in allen Spielen mit Mausunterstützung einsetzen. Außerdem lassen sich



Sechs Freiheitsgrade: Der CyberMan von Logi macht das Fliegen räumlich

Spiele, die mit Maus/Joystick und der Tastatur bedient werden, auch auf den CyberMan übertragen. Die ersten Spiele mit echter CyberMan-Unterstützung sollen Anfang 1994 verfügbar sein. Den CyberMan wollen Firmen wie Electronic Arts, Origin, Spectrum Holobyte und Virgin in zukünftigen Werken unterstützen. Zum ersten Austesten der dreidimensionalen Tauglichkeit wird ein Spiel mitgeliefert. *cd*

Info:	CyberMan
Hersteller:	Logi GmbH München
Preis:	zirka 300 Mark

Fazit:

Der CyberMan ist ein weiterer Schritt in Virtual Reality, der hoffentlich bald von allen Software-Herstellern unterstützt wird.

Die V7 Media-FX stammt vom Grafikkartenexperten Spea

Sound – Feuer

Der Grafikkartenspezialist Spea zeigt nun auch im Audiomarkt Ambitionen. Die V7 Media-FX sampelt in CD-Qualität und kann auf eine reichliche Wavetable-Sample-Bibliothek zurückgreifen. Die Media FX kann bis zu 32 Stimmen gleichzeitig abspielen, mit einer optional erhältlichen Sandwichkarte ist die V7 Media-FX um weitere 20 Stimmen erweiterbar. Diese Sandwich-Karte, die nachträglich auf die V7 Media-FX aufgesetzt wird, wartet mit einem OPL3-Chip von Yamaha auf, deshalb auch genau 20 Stimmen. Mit der Sandwich-Karte ist die V7 Media-FX zum AdLib-, Soundblaster, MT32 und General MIDI-Standard kompatibel. Ein Original-Adaptec-SCSI-2-Controller sorgt für das passende CD-ROM-Interface. An die SCSI-2-Schnittstelle lassen sich alle gängigen SCSI-CD-ROM-Laufwerke betreiben. Für den Chipsatz zeichnet die Firma Ensoniq verantwortlich. In der Musikszene hat Ensoniq seit längerem einen guten Namen und gehört neben Korg und Yamaha zu den elektronischen Musikinstrumentefirmen schlechthin. Von Ensoniq stammen ebenfalls die Samples im Wavetable-ROM. Für Musiker besteht die interessante Möglichkeit, bis zu vier V7 Media-FX-Karten in einem PC zu betreiben *cd*

Info:	V7 Media-FX
Hersteller:	Spea Starnberg
Preis:	ca. 450 Mark

Fazit:

Die Media-FX ist eine echte Profi-Musikerkarte – die durch den attraktiven Preis auch für den Spieler interessant ist.

Der schwarze Kanal

Die amerikanische Firma Sigma hielt sich im Computerspielsektor dezent zurück – doch das soll nun anders werden: Mit der Reel Magic, der ersten funktionierenden MPEG-Karte für den PC, will Sigma den Computerspielemarkt umkrempeln. Wer Video for Windows kennt, hat sich bereits ein Bild über die Abspielmöglichkeiten von Filmen auf Computern gemacht. Allerdings kann jeder Video for Windows-Anwender ein Lied über die Filmqualität singen, denn trotz kleiner Bildschirmausschnitte und hoher Rechnerleistung ist die Filmqualität miserabel. Mit MPEG sieht die Geschichte anders aus: Der MPEG (Motion Picture Expert Group) steht für einen Kompressions-Standard, der Video- und Musikdaten im Verhältnis 200:1 packen kann und anschließend von einem normalen CD-ROM-Laufwerk abspielen kann. Dabei wird fast eine Fernsehqualität erreicht, die zumindestens von einem Laien nicht vom echten TV zu unterscheiden sind. Die Spezifikationen der Reel Magic liegen bei 30 Bildern pro Sekunde mit 32000 Farben (Auflösung bis 1024x768 Pixeln) und Stereosound. In Planung sind Spiele wie Psygnosis' *Microcosm*, Maxis' *Sim City 2000*, ein zweiter *7th Guest*-Teil von Virgin und die Fernseh-Variante von *Return to Zork*. cd



Rechts: *Return to Zork* wird eines der ersten Spiele in Fernsehqualität



Oben: Mit Real Magic sitzt Ihr in der allerersten Reihe.

Rechts: Bisher nur auf Laser disc – *Dragons Lair* wird es auch als MPEG-Spiel geben

Info:	Reel Magic
Preis:	ca. 750 Mark
Firma:	Sigma

Fazit:

Die Reel Magic ist eine der zukunftsträchtigsten Entwicklungen auf dem Entertainment-Markt.

PREIS TERMINATOR

„Diese Seite ist befreit von überhöhten Preisen!"

pc.Spezialist
37x in Deutschland!

Panasonic CR-562B Double Speed ROM Drive

Endlich: 300 kByte/s Datendurchsatz!

Für alle anspruchsvollen Anwendungen ist ein CD-ROM-Laufwerk mit 300 kB/s Datendurchsatz unentbehrlich! Nur so erhalten Sie fließende Bewegungen bei vielen CD-Spielen und Video-Anwendungen. Die Zukunft des CD-ROMs heißt: Double Speed!

Datendurchsatz:	300 kb/s
Zugriffszeit:	320 ms
Kapazität:	680 MB
Puffer:	64 kB
Besonderheiten:	CD ROM XA-Laufwerk, Kodak Photo-CD multisessionfähig, MPC (Multimedia PC) kompatibel, Audio-CD-fähig, elektrische Schublade (kein Caddy nötig!), automatische Linsenreinigung, Kopfhöreranschluß, Lautstärkenregler, Eject-Taste vorne
Größe:	5,25"/halbe Bauhöhe

Conner Festplatte

14 ms mittl. Zugriff, AT-BUS



250 MB 399,- Typisch pc.Spezialist!

Hoher Datendurchsatz durch 64 kB internen Cache, 14 ms mittl. Zugriffszeit, 3.5" Bauweise, passend für alle gängigen PCs mit AT-BUS Controller. Auf Wunsch Einbau in einer unserer bundesweiten Werkstätten.

Double Speed 444,- Typisch pc.Spezialist!





89,-

Comanche

Der neue Name für realistische Flugsimulation.



89,-

X-Wing

Bringt Ihnen die neue Atmosphäre der „Krieg der Sterne"-Filme.



89,-

Indiana Jones

Stürzen Sie sich in ein spannendes Abenteuer voller Faustkämpfe, Rätsel, Verfolgungsjagden.



89,-

Der Patrizier

Eine Simulation des mittelalterlichen Seehandels zu Zeit der deutschen Hanse.

89,-

Flightstick

Fliegen wie die Profis! Feuerknöpfe mit hör- und spürbarer Resonanz. Potentiometer mit einer Lebensdauer von mehr als zwei Mio. Bewegungen. Fortschrittliche Schubkraft-Kontrolle. Ideal für alle Jet- und Flugsimulation.

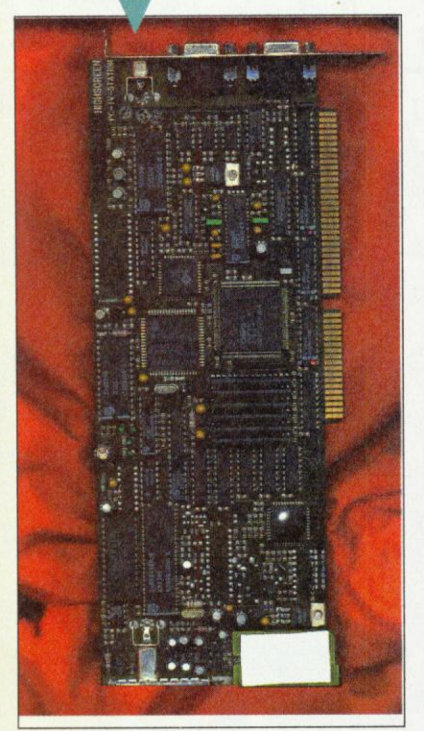


49,-

Mach 1 Plus

Setzt neue Leistungsmaßstäbe! Absolute Genauigkeit
Mit fast allen Programmen kompatibel.
Hervorragend für jede Spiel-, Simulations- und Lernsoftware.

Von der Rolle


Fernsehen neben Winword – keiin Problem für die TV Movie Blaster

Von den Hamburger Soundkartenfirma CPS, die ehemals Creativ Labs in Deutschland betreuten und sich nun mit eigenen Soundkarten versuchen, kommt die TV Movie Blaster. Diese Videokarte unterstützt Intels Indeo Technologie und bringt Euch leibhaftiges Fernsehen auf den Computermonitor. Über ein Kabel wird das Signal der VGA-Karte auf die TV Movie Blaster durchgeschliffen und weiterverwertet.

Der kabeltaugliche TV-Tuner eignet sich zum direkten Anschluß an die Hausantenne oder das Postkabel. Die Software läuft unter Windows 3.1 und läßt sich auf einen externen Monitor und in einem Windows-Fenster darstellen. Als Bildquelle lassen sich außerdem zwei Videorekorder mit einem standartisierten Videoausgang benutzen. Den Ton der Karte kann direkt an Aktivlautsprecher oder ein Verstärkersystem ausgegeben werden. Der integrierte DSP kann Mono oder Stereo Sendungen mit einem zusätzlichen Raumklang versehen. Außer dem üblichen Fernsehbild kann die TV Movie Blaster auch Videotextinformationen anzeigen und als Text abspeichern. An Software werden die notwendigen Treiber auf Diskette und zwei CDs mitgeliefert. *cd*

Info:	TV Movie Blaster
Preis:	ca. 750 Mark
Firma:	CPS

Fazit:

Die TV Movie-Blaster lädt zum freien Fernsehen auf Computermonitor ein.

Mad und kein Ende

Rainbow Arts´ *Mad TV* kann sich vor Nachfolgern kaum noch retten. *Mad News* nennt sich das Sequel der deutschen Spielemacher Ikarion. Eure Aufgabe ist es, eine drittklassige Provinzzeitung auf Vordermann zu bringen, um es der “Bild” mal richtig zu zeigen. Natürlich wird mal wieder kräftig Witz über den Monitor geschossen — ob der Humour auch die härtesten Brocken unter den Spielern vom Hocker haut, verraten wir Euch in einer unserer nächsten Ausgaben. *kn*


Mad News: Die Fotoabteilung läßt einiges erhoffen

Sonnenblumen

Pünktlich zum beginnenden Weihnachtsgeschäft dürfen wir einen vielversprechenden Neuzugang in der bundesdeutschen Softwareszene vermelden. Exclusiv bei Bomico unter Vertrag ist die neugegründete Firma "Sunflowers". Die Enthusiasten-Riege aus Entwicklern und Programmierern will der übermächtigen angelsächsischen Konkurrenz entschlossen Paroli bieten und noch in diesem Jahr mit vier vielversprechenden Wirtschafts- und Strategiespielen die Amiga- und MS-DOS-User überzeugen.

In der Wirtschaftssimulation *Train-Express*, wahrscheinlich das zuerst erscheinende Programm der "Sonnenblumen", gilt es im Wettlauf gegen zwei Computer-Konkurrenten einen funktionierenden Schienenstrang von Bahnhof A nach Bahnhof B zu bauen. Nur wer geschickt wirtschaftet, die entsprechenden Schlüsselindustrien entwickelt und genug Geld in die Forschung steckt, hat gegen den Computer eine Chance. Neben zahlreichen Phantasie-Szenarien ist auch eine komplette Deutschlandkarte implementiert, die Ihr Bahntechnisch bearbeiten könnt.

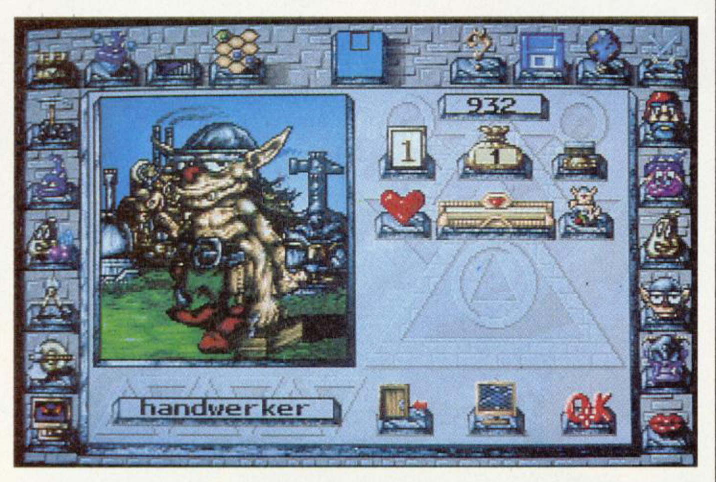
Deutlich realitätsferner gehen wir in dem Strategiespiel *Wizards* ans Werk. Mit Unterstützung von Zwergen, Monstern und allerhand anderem Sagengetier baut Ihr entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner an einem unterirdischen Königreich. Nur wer seine Mannen überlegt und sinnvoll einsetzt, hat eine Siegeschance. Man darf gespannt sein, erste Probespiele konnten die *POWER PLAY*-Tester jedenfalls überzeugen.

Aktueller geht's kaum: In der Wirtschaftssimulation *Aufschwung Ost* übernehmen wir das schwere Amt des Bundeswirtschaftsministers und sorgen für den Aufschwung in den fünf neuen Bundesländern. Ähnlich wie bei *Sim City* plant Ihr Straßen und Industrieansiedlungen und saniert die Altlasten des maroden SED-Regimes. Die Daten basieren auf tatsächlichen Erhebungen, man darf also gespannt sein.

Das ambitionierte Projekt *Chartbreaker* versucht die Synthese aus Adventure und Simulation. Als Musikproduzent puscht Ihr hoffentlich eine anfangs unbekannte Gruppe bis zur Spitze der Verkaufscharts. Dabei besucht Ihr über vierzig verschiedene Orte und dürft über urkomischen Texten ablachen. *vw*



Flower-Power! Neu im Angebot Software aus deutschen Landen



Gleich mit mehreren Spielen gehen die Sonnenblumen ins Geschäft

ımaha für einen guten Klang. ıeide Karten sind zu einer ınzen Latte anderer Karten ımpatibel. Im Angebot sind ıoßvater AdLib, Sound Blaıer und natürlich alle Mediaısion-Karten bis zur Pro Audio ıpectrum 16. Beide Karten ıerden mit einem Magerauf-ıbot an Software geliefert: So ıtschloß man sich, das *Dino-ıur Adventure* – ein Dinosparıiel der Extraklasse – dem ınden ans Herz zu legen. Anınsten finden sich nur die nöısten Treiber im Paket, zum ıbefangenen Spielen aber ırchaus ausreichend. *cd*

Info:	Wave-Serie
Hersteller:	Mediavision / Logi GmbH München
Preis:	Pro Audio Basic ca. 150 Mark Logitech ca. 250 Mark

Fazit:

16-Bit zum Sparpreis – 8-Bit-Karten können damit endgültig abdanken.

Video Overlay

Seit kurzem macht ıst Electronic gemeinsame ıache mit Billig-Großanbieter ıscom aus Heppenheim. Die ıucht der Zusammenarbeit, ı die Power Video Professioıl: Zu einem Preis von knapp ı00 Mark verfügt sie über ıeatures, von denen andere ıarten dieser Preisklasse nur ıumen können: Neben zwei ıdeoeingängen befindet sich ıf der Karte ein Videoausıng sowie ein Stereoein- und ısgang. Auf dem Board ist ıeiterhin ein Fernsehempfänıer mit Kabeltuner integriert. Besonders fruchtbar war ıscoms Anforderung, der ınwender müsse mit der Karte ıf einfachem Weg zu ansehnlichen Resultaten gelangen. So ist es über einen Videoausgang auf der Karte sowie die ebenfalls von Fast stammende Software Escom-Powerstudio erstmals mit einer Low-Cost-Karte möglich, Videos auf Kassette ohne Aufwand mit digitalen Grafiken oder Videosequenzen zu mischen oder zu überlagern. Auch Effekte wie Farbreduktion oder verschiedene Überblendtechniken lassen sich mit der Karte ohne Probleme erzielen. Die Bedienung der Software ist dabei bewußt einfach und anwenderfreundlich gehalten und dürfte damit auch von Laien schnell erlernbar sein. *cd*

Om Mani Padme Hum



Ganz entspannt im Hier und Jetzt dank *Digital Love*

Extravagante Multimediaıftware aus dem Hause Softıare Toolworks. Gestreßte ımputerfreaks dürfen mit ım CD-ROM Programm *Digiıl Love* ins Meditations-Nirıana abheben. Die volle Dröhıng gibt sich der New-Ageıuzzi in Kombination mit der ıitgelieferten Musik-CD. Je ıchdem welches Körperteil von Euch Erholung braucht, wählt Ihr einen von sechs Meditations-Chakras aus und zieht Euch dazu die entsprechende Computergrafik rein. Sobald das fertige Programm in der Redaktion materialisiert, wird Kollege Gollert in Trance versetzt und berichtet dann exklusiv aus dem Hyperraum. *vw*

POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

- ❑ jährlich (69,60 DM)
- ❑ halbjährlich (34,80 DM)
- ❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift

Y10D54

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service

D-74168 Neckarsulm

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1.
2.
3.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar

1 Die heißeste

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und

Gründlich u

Die stä

für die schwier

2 Die Baseball

DEIN SUPER-GESCHENK

Kinderlein kommet

Das Herz aller Computerspieler dürfte in der Zeit vom 5. bis 7. November in Köln schlagen. An diesem denkwürdigen Wochenende findet in der neu erbauten Halle 11 des Messegeländes die **Computer 93** statt. Gleich drei Fachmessen buhlen dort um die Gunst des Konsumenten. Neben der namengebenden Computer 93, auf der so ziemlich alles an brandaktueller Hardware vorgestellt wird, was der Markt hergibt, wird der Amiga-Freak auf der **World of Commodore mit Amiga 93** fürstlich bedient.

Besonders interessant ist natürlich die nagelneue **World of Games**. Hier könnt Ihr Euch umfassend über die Unterhaltungs- und Spieletrends der Wintersaison informieren, namhaften Entwicklern die Hände schütteln und sicher so manches Software-Schnäppchen schlagen. Natürlich ist auch die *POWER PLAY*-Crew vor Ort – Bis dann!

Absolute Messe: In Köln wartet die gesamte *POWER PLAY* auf den Einsatz

Sonderangebot

Passend zum Weihnachtsgeschäft werden die Soundkarten der unteren Preisklasse nachgereicht: Von Soundkartenmeister Mediavision kommt die Pro Audio 16 Basic, die Mediavisions Soundkartenpalette preislich und technisch nach unten abrundet. Von Chipbruder Logi kommt die zweite Karte dieses Kalibers, mit dem glorreichen Namen: SoundMan Game, die bei Logi in gleiche Preisregionen vordringen soll. Bei Logi schon eine gute Tradition sind die Mediavision-Chips auf dem Board. Beide Karten sind 16-Bit-Karten, die in CD-Qualität sampeln können. Auf beiden Karten sorgt ebenfalls der legendäre OPL3-Chip von Yamaha für einen guten Klang. Beide Karten sind zu einer ganzen Latte anderer Karten kompatibel. Im Angebot sind Großvater AdLib, Sound Blaster und natürlich alle Mediavision-Karten bis zur Pro Audio Spectrum 16. Beide Karten werden mit einem Mageraufgebot an Software geliefert: So entschloß man sich, das *Dinosaur Adventure* – ein Dinosparspiel der Extraklasse – dem Kunden ans Herz zu legen. Ansonsten finden sich nur die nötigsten Treiber im Paket, zum unbefangenen Spielen aber durchaus ausreichend. *cd*



Mediavisions neue Soundkarte macht 8-Bit-Sound überflüssig

Info:	Wave-Serie
Hersteller:	Mediavision / Logi GmbH München
Preis:	Pro Audio Basic ca. 150 Mark Logitech ca. 250 Mark

Fazit:

16-Bit zum Sparpreis – 8-Bit-Karten können damit endgültig abdanken.

Video Overlay

Seit kurzem macht Fast Electronic gemeinsame Sache mit Billig-Großanbieter Escom aus Heppenheim. Die Frucht der Zusammenarbeit, ist die Power Video Professional: Zu einem Preis von knapp 1000 Mark verfügt sie über Features, von denen andere Karten dieser Preisklasse nur träumen können: Neben zwei Videoeingängen befindet sich auf der Karte ein Videoausgang sowie ein Stereoein- und Ausgang. Auf dem Board ist weiterhin ein Fernsehempfänger mit Kabeltuner integriert.

Besonders fruchtbar war Escoms Anforderung, der Anwender müsse mit der Karte auf einfachem Weg zu ansehnlichen Resultaten gelangen. So ist es über einen Videoausgang auf der Karte sowie die ebenfalls von Fast stammende Software Escom-Powerstudio erstmals mit einer Low-Cost-Karte möglich, Videos auf Kassette ohne Aufwand mit digitalen Grafiken oder Videosequenzen zu mischen oder zu überlagern. Auch Effekte wie Farbreduktion oder verschiedene Überblendtechniken lassen sich mit der Karte ohne Probleme erzielen. Die Bedienung der Software ist dabei bewußt einfach und anwenderfreundlich gehalten und dürfte damit auch von Laien schnell erlernbar sein. *cd*

Om Mani Padme Hum



Ganz entspannt im Hier und Jetzt dank *Digital Love*

Extravagante Multimedia-Software aus dem Hause Software Toolworks. Gestreßte Computerfreaks dürfen mit dem CD-ROM Programm *Digital Love* ins Meditations-Nirwana abheben. Die volle Dröhnung gibt sich der New-Age-Fuzzi in Kombination mit der mitgelieferten Musik-CD. Je nachdem welches Körperteil von Euch Erholung braucht, wählt Ihr einen von sechs Meditations-Chakras aus und zieht Euch dazu die entsprechende Computergrafik rein. Sobald das fertige Programm in der Redaktion materialisiert, wird Kollege Gollert in Trance versetzt und berichtet dann exklusiv aus dem Hyperraum. *vw*



Dungeon Master 2

Ein Traum wird für viele Rollenspieler wahr: Nach ein paar Jährchen Wartezeit erscheint dieser Tage der Nachfolger zum Kultspiel *Dungeon Master*.

Der Name des Spiels ist Legende: *Dungeon Master*. Wohl kaum ein anderes Rollenspiel hat die Welt der Kerker und Verliese derart verändert und wurde so häufig nachgeahmt wie der beliebte Klassiker. Ob *Lands of Lore*, *Eye of the Beholder* oder gar Origins Edellabyrinthe der *Ultima Underworld*, die meisten Rollenspielmacher haben sich von *Dungeon Master* inspirieren lassen. Derweil die Konkurrenz scheinbar im Fließbandverfahren ein neues Spiel nach dem anderen veröffentlichte, wurde es ruhig um die *Dungeon Master*-Designer. Seit dem *Dungeon Master*-Nachzügler *Chaos Strikes Back* und dem furiosen *Odis* hatte man von der kleinen kalifornischen Firma FTL nichts mehr gehört. Zugegeben, die meisten Spieler hatten sich an schleppende Entwicklungszeiten von FTL (bedeutet sinnigerweise "Faster than Light" – Schneller als das Licht) gewöhnt. Wartezeiten von bis zu zwei Jahren auf ein neues Abenteuer oder eine Umsetzung für ein anderes Computermodell waren keine Seltenheit – gab's doch erst Ende letzten Jahres die PC-Version von *Dungeon Master* – rund fünf Jahre nach Erscheinen der Urfassung. Um so größer war die Überraschung, als FTL in Zusammenarbeit mit Interplay auf der diesjährigen CES-Show in Chicago *Dungeon Master 2: The Legend of Skulldeep* ankündigte. Während der Schauplatz von *Dungeon Master* und *Chaos Strikes Back* "nur" ein schlichtes Gewölbe war, kommen die vier Helden, die Ihr in *Legend of Skulldeep* steuern könnt, endlich aus dem schummerigen

Statt der herkömmlichen Symbole gibt's jetzt grafische Icons für die Zauberformeln

Neu: In *Dungeon Master 2* gibt es nicht nur eine Oberwelt, sondern auch eine ganze Reihe von Zubehörgeschäften



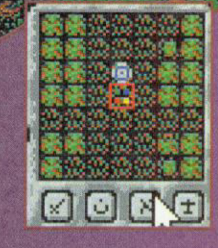
Keller heraus. Es gilt, nicht nur eine ganze Reihe verschiedener Labyrinthe zu erforschen, sondern auch eine Oberwelt zu erkunden. Der neuen Umgebung wurde der Grafikstil entsprechend angepaßt. Zwar wurde weitestgehend das Grundprinzip von *Dungeon Master* beibehalten und mit neuen Dungeongrafiken angereichert, aber ein Scrolling à la *Ultima Underworld* wird es nicht geben. Dafür soll die umfangreiche 3-D-Welt mit einigen neuen Effekten aufgemotzt werden. Zum Beispiel ist Eure Party an der frischen Luft der Witterung wie z.B. kräftigen Regenschauern ausgesetzt. Einen Tag- und Nachtzyklus gibt es ebenso, wie dichte Nebelbänke, die die Sicht behindern. Auch die Menüs wurden grafisch frisch aufbereitet. Die Zauberformeln werden z.B. immer noch per Symbolschrift zusammengesetzt – viele der alten Zaubersprüche funktionieren noch – für jede Symbolgruppe gibt es jetzt zusätzlich eine erklärende Grafik. Eine weitere Besonderheit sind spezielle Animationen, die die Hintergrundbilder etwas auflockern: Da gibt's Springbrunnen, die vor sich hinsprudeln und flackernde Fackeln an den Wänden. Konsequent will FTL das *Dungeon Master*-Prinzip verfeinern. Dies fängt bei solchen Kleinigkeiten wie dem Inventory Eurer Charaktere an. Wer von uns hat damals nicht darüber gemekkert, daß der Platz für Gegenstände bei *Dungeon Master* immer zu knapp bemessen war? Vor allem solche profanen Kleinigkeiten wie simple Goldmünzen benötigten wertvollen Stauraum: In *Dungeon Master 2* gibt es deswegen spezielle Geldschatullen, in denen Ihr Eure gesammelten Reichtümer, fein säuberlich nach Wert sortiert, aufbewahren dürft. Genügend Kapital ist nicht nur vonnöten, um die aus dem Oldie bekannten Türen mit Münzschlitz zu füttern, sondern für einen ausgedehnten Einkaufsbummel – es wird in *Dungeon Master 2* Zubehörshops, nebst passendem Personal geben! Eine weitere – für *Dungeon Master*-Verhältnisse ungewohnte – Novität: Kartenzeichnen ist dank neuem Automapping passé. FTL beschränkt sich dabei nicht auf eine "normale" Kartenhilfe, sondern bietet besondere Automap-Kits, die die Umgebung anzeigen. Je nach Kartenset werden nicht nur die Gänge, sondern auch eventuelle Gegner, Fallen, Schatzkisten oder magische Gegenstände auf der Map zu sehen sein.

Viel Wert legen die *Dungeon Master*-Designer auf gehobene Puzzledichte und spritzige Details, die für ein 3-D-Rollenspiel recht ungewöhnlich sind. So lassen sich nun Gegenstände wie Tische und Fackelständer auf Wunsch im Raum verschieben. Türen lassen sich beispielsweise nicht nur auf-, sondern auch wieder abschließen, Schlüssel können nach Gebrauch wieder mitgenommen werden, verschwinden also nicht im Schlüsselloch, und erloschene Feuerstellen lassen sich mit einer Fackel wieder entzünden.

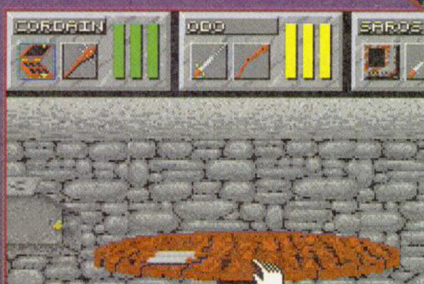
Unsere Bildschirmfotos stammten übrigens von einer älteren Programmversion. FTL´s Grafiker basteln gerade an den 256-Farbendungeons, die im Finalspiel drin sind. *mh*



Stonehenge stand für diese neblige Gegend Pate



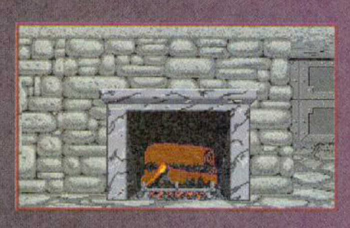
Ungewohnt: *Dungeon Master 2* mit kompletter Oberwelt und komfortablem Automapper.





Verschiebbare Gegenstände (oben). Neue Dungeons (rechts)







Spielerische Details in rauhen Mengen: Mit der Fackel zünden wir den Kamin an

Name:	Dungeon Master 2: Legend of Skulldeep
Hersteller:	FTL
Genre:	Rollenspiel
Erscheint für:	PC
Erscheinungstermin:	4. Quartal 93

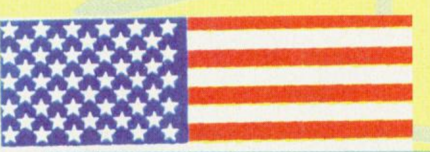
POWERCHARTS

Einmal mehr dürft Ihr Euch an der *POWER-PLAY*-Hitparade ergötzen. Neben den Elite-Charts der Welt, darf die Leserhitparade, die aus Euren Einsendungen ermittelt wird, nicht fehlen. Auch wenn diesmal Eure persönlichen Favoriten nicht ganz an der Spitze stehen, braucht Ihr nicht die Köpfe hängenlassen – die nächste Hitparade kommt bestimmt. Um in der Leser-Hitparade mitzumischen, müßt Ihr nur die Mitmachkarte fachgerecht ausfüllen, frankieren und abschicken. Mit etwas Glück könnt Ihr dann Euren Namen in der *POWER PLAY* finden, denn dieser atemberaubende Anreiz winkt dem glücklichen Gewinner. Dazu kommt das legendäre *POWER-PLAY*-T-Shirt, das in streng limitierter Auflage mit den Signaturen Eurer Starredakteure glänzt. Unsere Glücksfee Sandra zieht die Gewinnerkarte unter Ausschluß des Rechtsweges. *cd*

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt *POWER-PLAY*-Leserin Melanie Radloff aus Leonberg die Supercharts vor. Hier kommt Melanies persönliche Hitliste:

1. Strike Commander
2. Inca
3. Wing Commander 2



1. Prince of Persia 2	Broderbund
2. X-Wing	LucasArts
3. Eye of the Beholder 3	SSI
4. Strike Commander	Origin
5. Betrayal at Krondor	Dynamix
6. Space Hulk	Electronic Arts
7. Alone in the Dark	Infogrames
8. The 7th Guest	Virgin
9. Protostar: War on the Frontier	Tunami
10. Comanche: Mission Disk 1	Novalogic

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle, Log-In

1. Gunship 2000	Microprose
2. Flashback	Delphine Software
3. World Class Cricket	Audiogenic
4. Championship Manager '93	Domark
5. Sensible Soccer 92/93	Renegade
6. Premiere Manager	Gremlin
7. Lemmings 2	Psygnosis
8. The Chaos Engine	Renegade
9. Reach for the Skies	Virgin
10. Desert Strike	Electronic Arts

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft, Log-In

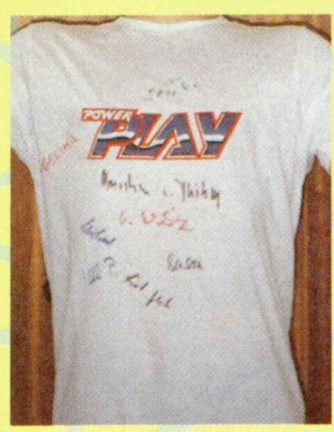
Amiga
1. History Line
2. Indiana Jones 4
3. Chaos Engine
4. Civilization
5. Das schwarze Auge

Super NES
1. Starwing
2. Street Fighter 2
3. NHLPA Hockey '93
4. Jimmy Connor Tennis
5. Alien 3

MS-DOS
1. X-Wing
2. Strike Commander
3. Syndicate
4. History Line
5. Civilization

Mega Drive
1. Sonic 2
2. Global Gladiators
3. Tiny Toonx
4. NHLPA Hockey '93
5. World of Illusion

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	X-Wing	LucasArts	5. Monat
2.	(3)	Strike Commander	Origin	4. Monat
3.	(5)	History Line 1914 – 1918	Blue Byte	7. Monat
4.	(4)	Civilization	Microprose	18. Monat
5.	(14)	Syndicate	Electronic Arts	2. Monat
6.	(2)	Indy 4	LucasArts	13. Monat
7.	(20)	Day of the Tentacle	LucasArts	2. Monat
8.	(6)	Monkey Island 2	LucasArts	19. Monat
9.	(9)	Lemmings 2	Psygnosis	5. Monat
10.	(–)	Das schwarze Auge	Attic	5. Monat
11.	(–)	Dune 2	Virgin	1. Monat
12.	(10)	Formula One Grand Prix	Microprose	10. Monat
13.	(11)	Eishockey Manager	Software 2000	3. Monat
14.	(–)	Flashback	Delphin Software	1. Monat
15.	(15)	Chaos Engine	Renegade	3. Monat
16.	(8)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	21. Monat
17.	(–)	Aces of the Pacific	Dynamics	3. Monat
18.	(13)	Sensible Soccer	Renegade	11. Monat
19.	(–)	Space Quest 5	Sierra	3. Monat
20.	(7)	Comanche	Novalogic	7. Monat



Die *New Kids on the Block* würden es auch gerne tragen – das *POWER-PLAY*-Shirt mit Originalautogrammen der Redaktions-Crew

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

HARDWARE AMIGA

Joysticks

Artikel	Preis
Competition Pro	
Mini, schwarz, inkl. 3,5"Box	24,99
Mini, transparent, inkl. Box	29,99
Mini, Sp. Edition, inkl. Box	29,99
Star Mini, trans.blau, inkl. Box	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent blau	34,99
Konix	
Speedking Standard	22,99
Speedking Dauerfeuer	25,99

Diskettenlaufwerke

Artikel	Preis
intern:	
A-500 / A-600 (Citizen)	139,99
A-2000 (Chinon SZ 354)	139,99
extern:	
Teac oder Sony	139,99

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB mit Uhr abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr abschaltbar inklusive Gary Adapter	269,99

Zubehör

Artikel	Preis
Kickstart Umschaltplatine mit Rom 2.XX	109,99
Virus-Control 4.0 deutsche Version von MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

HARDWARE IBM/PC

Joysticks

Artikel	Preis
Konix	
Speedking Standard analog	36,99
Speedking Dauerfeuer	25,99
Competition Pro	
Mini, transarent, inkl. Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Pro Star A/D Game Card	78,99
Standard, transparent	58,99
Thrustmaster	
Flight Control	159,99
Weapon Control Mark 2	229,99
Ruder Pedals	239,99
Gravis	
Analog Pro 5 Feuerknöpfe	79,99
Gravis schwarz	74,99
Gravis transparent	84,99
Gravis Game Pad	48,99
Gravis Eliminatror Game Card	69,99

Soundkarten

Artikel	Preis
Creativ Labs	
Soundblaster Pro 2.0 deLuxe	159,99
Soundblaster Pro deLuxe	299,99
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster ASP 16	469,99
Wave - Blaster zur ASP 16	389,99

CD-ROM

Artikel	Preis
Matsushita CR-562	**499,99**

Doublespeed/Multisession/anschlußfertig
(Als Controller Soundblaster Pro deLuxe oder ASP 16 erforderlich)

AMIGA CD 32

Titel		Preis
Jurassic Park (Okt./Nov.)	A	59,99*
Pinball Fantasies (Oktober)	A	59,99*
Sensible Soccer (Okt./Nov.)	A	59,99*
Soccer Kid (Januar/Febr. `94)	A	59,99*
Zool (Okt./Nov.)	A	52,99*

AMIGA

Titel		Preis
1869	V	61,99
Alien 3	A	44,99*
Alien Breed 2	A	44,99*
Anstoss	V	62,99*
Apocalypse	A	44,99*
A-320 Airbus America	A	79,99
A Train	V	74,99
A-Train Construction Set	V	36,99
Ballistic Diplomacy	**V**	**33,99**
BattleTeam (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	A	46,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Blastar	**A**	**46,99**
Body Blows	A	44,99
Body Blows Galactic	A	46,99*
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	61,99
Burntime	**V**	**62,99**
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99*
Chaos Engine	A	46,99
Civilization	V	68,99
Creepers	A	46,99*
Das schwarze Auge **1 MB**	V	69,99
Daughter of Serpents	V	72,99*
Delivery Agent	**V**	**33,99**
Der Patrizier	V	64,99
Die Siedler	V	78,99*
Dogfight	**A**	**62,99**
Dune 2 - Battle for Arrakis	**V**	**52,99**
Eishockey Manager	V	69,99
Elysium	V	62,99*
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F 17 Challenge	**A**	**24,99**
F 117 A Nighthawk	A	62,99*
Flashback	V	56,99
Formula One Grand Prix	A	69,99
Global Gladiators	**A**	**46,99**
Goal!	A	49,99
Gunship 2000	A	61,99
Hattrick!	V	62,99*
Hired Guns	A	59,99*
Indiana Jones IV	A	79,99
Ishar 2	V	49,99
Jurassic Park	**V**	**56,99***
Kings of Adventure	A	64,99
Lemmings 2	A	59,99
Lionheart	V	52,99
Lords of Power (Railroad Tycoon,Red Baron,Silent Service 2,Perfect General)	A	72,99*
Lothar Matthäus Fußball	**V**	**56,99**
Lotus Compilation (1, 2, 3)	A	54,99
Mad News	V	62,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Mortal Kombat	A	52,99*
Overdrive	A	46,99*
Penthouse Deluxe	V	52,99*
Pinball Fantasies	A	52,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim Life	**V**	**79,99**
Superfrog	A	44,99
Soccer Kid	**A**	**59,99**
Space Legends	A	64,99
Space Hulk	**A**	**59,99**
Super Hero	A	59,99*
Syndicate	A	56,99
The Lost Vikings	V	64,99
Transarctica	V	52,99
Traps `n´Treasures	A	59,99
Turrican 3	A	56,99*
Uridium 2	A	59,99*
Whale´s Voyage	V	59,99
Worlds of Legend	**E**	**46,99**
Yo! Joe!	**A**	**46,99**
Zero	A	59,99*
Zool 2	A	46,99*

AMIGA 1200 / 4000

Titel		Preis
Anstoss	V	64,99*
Alien Breed 2	A	52,99*
Body Blows Galactic	A	52,99*
Burntime	V	62,99*
Hattrick!	V	62,99*
Ishar 2	**V**	**59,99**
Jurassic Park	V	56,99*
Kings Quest 6	A	???
Sim Life	**V**	**76,99**
Transarctica	A	52,99
Wing Commander 1	A	59,99*
Whales´s Voyage	V	59,99
Zool 2	A	46,99*

IBM/PC

Titel		Preis
Aces of the Pacific	A	59,99
Aces of the Pacific Miss. Disk	A	29,99
Aces over Europe	**E**	**79,99**
Alien Breed	A	52,99*
Anstoss	V	62,99*
Archer McLean Pool Billard	**A**	**59,99**
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	72,99
Battle Isle Datadisk 2	A	49,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Betrayal at Krondor	**V**	**78,99**
Body Blows	**A**	**52,99**
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	62,99
Burning Steel	V	74,99
Burning Steel Datadisk 1 AiA	V	34,99
Burning Steel Datadisk 2 SiA	V	34,99
Burntime	**V**	**74,99**
Civilization	V	89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	89,99*
Clash of Steel	**E**	**69,99**
Comanche incl. Data Disk 1	**V**	**119,99**
Cyber Race	V	78,99*
Day of Tantacle (Man.Mans.2)	**V**	**82,99**
Der Patrizier	V	79,99
Dune 2	V	59,99
Eight Ball Deluxe	**A**	**64,99**
Eishockey Manager	V	74,99
Empire Deluxe	E	77,99
Eye of the Beholder 3	**V**	**74,99**
Fields of Glory	A	89,99
Flashback	V	63,99
Flugsimulator 5.0	V	139,99*
Fire and Ice	A	52,99*
Forgotten Castle	A	78,99*
Formula One Grand Prix	A	84,99
Freddy Pharkas	**V**	**62,99**
Goal	A	56,99*
Hattrick!	V	79,99*
Heartlight	**A**	**39,99**
Hired Guns	A	77,99*
History Line 1914-1918	V	64,99
Indiana Jones 4	V	79,99
Inca	A	89,99
Ishar 2	V	59,99
Jurassic Park	**V**	**62,99***
Kasparov´s Gambit	A	78,99
Lands of Lore	**V**	**62,99**
Lemmings 2	A	79,99
Links 386 Pro	A	87,99
Links 386 Pro SVGA Data je	E	39,99
Lords of Power (Railroad Tycoon,Red Baron,Silent Service 2, Perfect General)	A	78,99*
Lothar Matthäus Fußball	V	62,99*
Mad News	V	79,99*
MiG- 29 (Falcon 3.0 Miss.Disk)	A	52,99*
Might & Magic 5	**V**	**82,99**
Mortal Kombat	A	58,99*
NFL Coaches Club Football	A	78,99*
NHL Hockey	**A**	**78,99**
Pacific Strike	A	82,99*
Patriot	**A**	**79,99**
Penthouse Deluxe	V	52,99*
Pinball Dreams	A	56,99
Prince of Persia 2	A	64,99
Privateer	**A**	**82,99**
Privateer Speech Acc. Pack	A	36,99
Protostar	**V**	**69,99**
Red Baron + Miss.Disk	V	79,99
Return of Phantom	V	88,99*
Railroad Tycoon Deluxe	**A**	**78,99**
Seal Team	**A**	**78,99**
Seven Cities of Gold	**E**	**62,99**
Silver Seed	**A**	**36,99**
Sensible Soccer 92/93	A	54,99
Shadow Caster	**A**	**78,99**
Space Legends	**A**	**68,99**
Starlord	A	88,99*
Strike Comm.+Speech Pack	A	111,99
Strike Comm. Tactical Op.1	**A**	**36,99**
Subwar 2050	A	???
Syndicate	A	74,99
Take a Break (Windows)	**E**	**64,99**
The 7th Guest CD ROM	A	129,99
Tornado	**A**	**78,99**
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A	79,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Ultima Underworld 1& 2 CD	A	86,99
V for Victory 3	A	79,99*
V for Victory 4	**E**	**66,99**
Wall Street Manager	**V**	**74,99**
Warlords 2	**E**	**78,99**
W.C. 2 + Speech A. Pack	**A**	**64,99**
W.C. 2 Sp. Operations 1 + 2	**A**	**44,99**
Wizardry 7	V	86,99
X - Wing	A	78,99
X Wing Mission	A	39,99
Yo! Joe!	**A**	**59,99**
Zeppelin-Giants of the Sky	V	76,99*



Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung **A** geliefert (**E**=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: **1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-(Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

Hannibal AMIGA
DM 59,99

History Line 1914-18
AMIGA DM 64,99

Pirates Gold Deutsch
IBM/PC DM 87,99

Street Fighter 2
IBM/PC DM 58,99

Nimm 2

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Braben bringt ihn auf unsere Monitore: Space – The final *Frontier*

FRONTIER
Elite 2

Man schreibt das Jahr 1984, die Computerspielszene entwächst langsam den Kinderschuhen, 8-Bit-Systeme gelten als das Non-



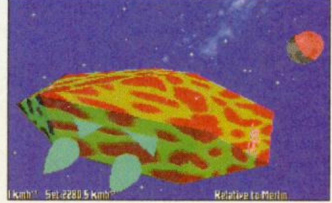
plusultra. Zu dieser denkwürdigen Zeit kommt ein Spiel namens *Elite* für den BBC-Micro auf den Markt. Der BBC-Micro basierte auf der damaligen britischen Computer-Fernsehreihe und war demnach in Deutschland so gut wie nicht vorhanden. *Elite* wurde hier erst in den folgenden zwei Jahren, dank einer Spectrum- und späteren C-64-Umsetzung bekannt. Der *Elite*-Schöpfer David Braben und sein Kumpel Ian Bell hätten 1984 jeden ausgelacht, der ihrem Spiel den späteren Kultstatus prophezeien wollte, doch innerhalb der nächsten Jahre wurde aus dem "Spiel" *Elite* ein Phänomen, aus David Braben ein Kultprogrammierer. Sämtliche *Elite*-Spieler, und fast jeder Computerbesitzer gehörte dazu, litten mindestens 6 Monate unter akutem Schlafmangel und träumten selbst während den wenigen Schlummerminuten von Galaxien, Hyperspace-Jumps und Thargoiden.

Voller Tatendrang stürzte sich David Braben schon 1984 auf einen Nachfolger, sah jedoch alsbald ein, daß die damalige Computertechnik nicht mal ansatzweise mit seinen gewünschten Grafik- und Spielanforderungen kooperieren wollte. Warten auf bessere und schnellere Rechner war angesagt, zwischendurch entwickelte Braben noch die beiden netten 3-D-Ballereien *Zarch/Virus* und *Conqueror*. 1988 begann Braben endlich mit dem Nachfolger zu *Elite*. Es folgten Unmengen an Erscheinungterminen, die regelmäßig verschoben wurden und die verschiedensten Firmen, die als Hersteller gehandelt wurden. Endlich ist es soweit: *Frontier: Elite 2* ist endgültig fertig und, kaum zu glauben, es wird dieser Tage veröffentlicht.

Elite 2 beamt Euch erneut in die Zukunft und beginnt dort, wo das Original-*Elite* aufhört, im Jahre 3200 nach Christi Geburt. Die Galaxis wird von zwei Mächten beherrscht – ein Teil wird von der Förderation, der andere vom Imperium kontrolliert. Diese beiden Organisationen unterscheiden sich sowohl in Struktur als auch in ihrer Organisation und Zielsetzung heftig voneinander. Während die Förderation einer heutigen marktwirtschaftlichen Staatsform ähnlich ist, läßt sich das Imperium am ehesten mit dem Machtapparat des alten Roms vergleichen. Und wie das Leben so spielt, können sich diese beiden galaktischen Organisationen nicht besonders gut leiden und stecken bis zu Hals in einem kalten Krieg, der an den der beiden vergangenen terrestrischen Supermächte USA und Sowjetunion erinnert.

In diesen harten Zeiten werdet Ihr in der Rolle eines jungen Piloten irgendwo im Nirgendwo ausgesetzt. Ihr seid der Nachkomme des legendären Commander Jameson, dem Helden der Raumfahrerelite und habt von diesem, eurem Opa, ein fetziges kleines Schiff und ein paar Credits geerbt. Anfangs habt Ihr die





Nur in der PC-Variante werden Raumschiffe und galaktische Nebel mit Texturen versehen

Rechts: Das dicke Schiff im Vordergrund kann auch von uns geflogen werden. Im Hintergrund seht Ihr die gute, alte Lave-Station und die rötlichen Überbleibsel einer Hyperraum-Wolke.





Blueboxing: Jede Station verfügt über ein fetziges Bulletinboard

Wahl zwischen drei Schauplätzen, von denen Ihr Eure Raumfahrerkarriere starten wollt. Patrioten dürfen im heimischen Sonnensystem beginnen, alte *Elite*-Veteranen dürfen sich an einer vertrauten und weltbekannten Weltraumstation erfreuen: "Lave".

Frontier bietet ein klares Ziel, aber keine Taktik: Auf dem Weg zum Rang *Elite* erforscht Ihr die Galaxis und könnt zu diesem Zweck tun, was Euch beliebt. Das *Frontier*-Universum ist dabei um einiges umfangreicher als das des Originals. Hobby-Astronom Braben ließ es sich dieses Mal nicht nehmen, das Spielfeld in unserer Galaxie, der Milchstraße, anzusiedeln. Alle Sterne dürfen vom Spieler, genug Lebenszeit vorausgesetzt, besucht werden. So findet sich in *Frontier* unser Sonnensystem im Originalmaßstab und genau recherchierter Planetenausstattung wieder. Die überwiegende Menge der anderen Sterne entsprechen ebenfalls der Realität, die dazugehörigen Planetensysteme entstammen hingegen Brabens Phantasie, sind dabei jedoch so angeordnet, wie sie real existieren könnten. Auf diverse Erscheinungen, deren Existenz oder Funktionstüchtigkeit bis heute nicht gänzlich geklärt ist, wurde dabei verzichtet. So werden wir glücklicherweise nicht mit schwarzen Löchern, den Gravitationsgiganten schlechthin, oder aggressiven Pulsaren und Supernovä konfrontiert.

In dieser unvorstellbar großen Umgebung betätigt Ihr Euch wie im Original-*Elite* wahlweise als interplanetarischer Händler, Piratenjäger, galaktischer Bergmann oder als Pirat in eigener Sache. Allerdings stehen Euch in *Frontier* von Anfang an Unmengen Missionen zur Verfügung. Vom Transport kleiner Päckchen zu bestimmten Orten über Passagierbeförderungen bis hin zu Mordaufträgen bietet *Frontier* mehr als 60 Missionsarten, die je nach Gefahrenstufe entlohnt werden. Bevor Ihr Euch jedoch einen Auftrag aussucht, der übrigens über ein Bulletinboard angeboten wird, nehmt Ihr Kontakt mit dem Auftragge-

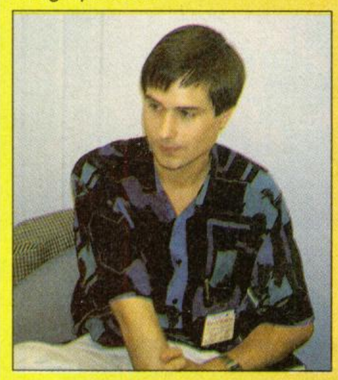


Per Knopfdruck darf auf Außenansicht Eures Raumers umgeschaltet werden



Um Kultprogrammierer David Braben spinnen sich unzählige Legenden: Angefangen von einer Katze namens Äsop bis hin zu diversen Hochzeiten. *POWER PLAY* hat den *Elite*-Schöpfer ausgequetscht.

"Kein Spiel ist perfekt..."



POWER PLAY: Eine Frage wird Dir sicherlich ohne Ende gestellt. Alle Welt schreit seit Jahren nach *Elite 2* -- warum kommt das Spiel erst jetzt auf den Markt?

Braben: Wie Du weißt, haben Ian und ich schon 1984 mit der Fortsetzung angefangen, diese aber nach einiger Zeit wieder verworfen. Erst 1988 haben wir wieder mit *Frontier* begonnen. Die meiste Zeit ging dabei natürlich für Recherchen drauf: Als fanatischer Hobbyastronom habe ich ganze Bibliotheken auf den Kopf gestellt. Diese Daten wollen dann natürlich auch noch ins Programm gebaut werden. Eine weitere Herausforderung war das gänzlich neue Grafiksystem, das mir im Endeffekt, glaube ich, ganz gut gelungen ist: Es ist schnell, komplex und trotzdem sehr klein. Außerdem kommen zu den zahlreichen Problemen, die man während der Spielentwicklung ertragen muß, täglich neue Ideen, von denen man so begeistert ist, daß man sie sofort verwirklichen will. Das kostet natürlich Zeit.

POWER PLAY: Glaubst Du, daß das nun doch fertige *Frontier* endlich perfekt ist?

Braben: Oh nein. Meiner Meinung nach gibt es einfach kein perfektes Spiel. Selbst *Frontier* nicht. Auch nachdem ich mich entschieden habe, das Spiel endlich als "fertig" zu bezeichnen, fallen mir immer wieder Sachen ein, die ich ganz gerne ändern oder perfektionieren würde. Auch ärgert es mich heute manchmal, wenn mir eine brillante Idee kommt und ich sie nicht mehr ins Spiel bringen kann. Mit der Fertigstellung von Spielen ist es, wie mit Achilles und der Schildkröte: Du kommst deinem gesteckten Ziel immer Näher, ohne es je zu erreichen.

POWER PLAY: Gibst Du dem Amiga auch in Zukunft noch eine Chance?

Braben: Natürlich. Der Amiga ist eine tolle Maschine und läßt sich gut programmieren. Allein die Raubkopierer schrecken immer mehr Hersteller ab. So empfand ich es auch diesmal als vollkommen sinnlos die *Frontier*-Disketten mit einem Kopierschutz zu versehen. Den einzigen Schutz stellen heute noch gute Handbuchabfragen dar. In *Frontier* aktiviert sich zum Beispiel nach einiger Spielzeit eine Handbuchabfrage. Wird diese richtig beantwortet, verdoppelt sich die Zeit, in der die nächste folgt. Wird sie jedoch falsch beantwortet, dreht sich der Spieß um und die nächste Abfrage kommt bereits nach der Hälfte der Zeit. So werden Spieler, die das Original gekauft haben die ganze *Frontier*-Welt erleben und Spieler, die nur eine Kopie spielen, dürfen nur reinschnuppern und werden sich dann hoffentlich das Original kaufen.

POWER PLAY:Was nimmst Du als nächstes in Angriff?

Braben:Gänzlich neue Spiele habe ich noch nicht im Auge. Von *Elite* habe ich zur Zeit jedoch genug. Vielleicht werde ich eine kleine Ballerei oder etwas ähnliches machen. Auf jeden Fall werden noch einige Umsetzungen von *Frontier* folgen. Nach der Amiga-, ST- und PC-Version werden bestimmt noch andere Folgen, wobei jedoch noch nichts feststeht. Villeicht können wir ja bald *Frontier* auf dem 3DO spielen, wer weiß?

POWER PLAY: Danke für das kleine Gespräch.

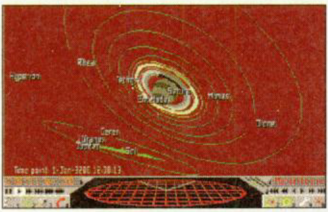




Der Unterschied: Oben eine der unzähligen *Frontier*-Stationen, rechts eine *Elite-Plus*-Station

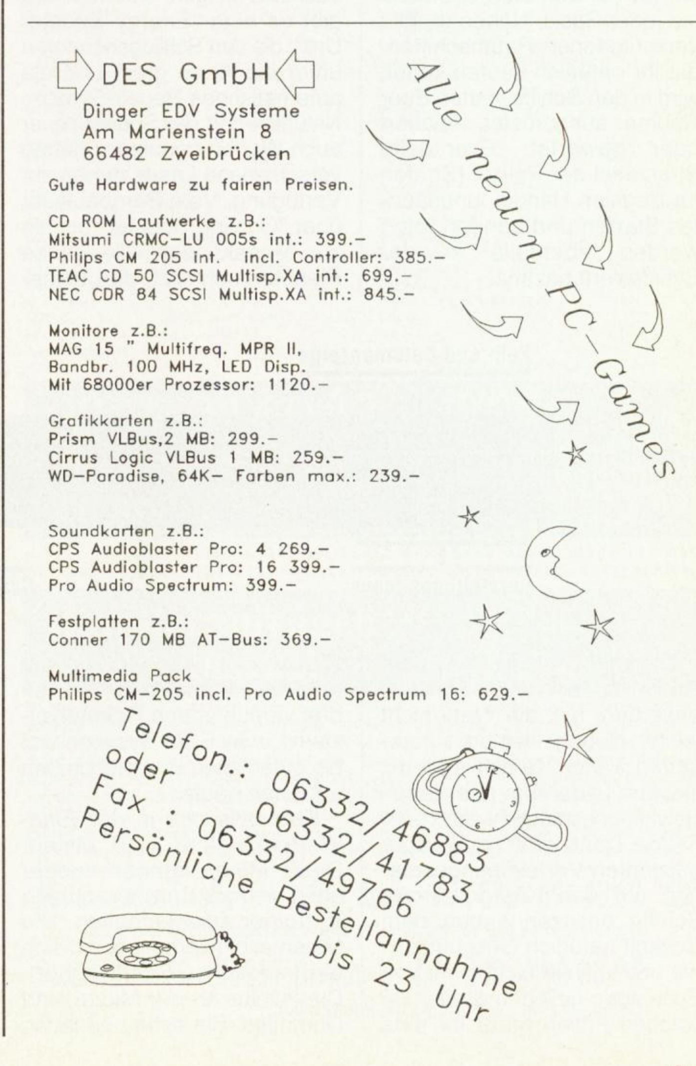
ber auf und dürft diesen nach Belieben ausquetschen. So liegt es an Euch, ob Ihr lediglich über den Preis feilschen wollt oder gar abzuschätzen gedenkt, ob nicht eine intergalaktische Verschwörung hinter Eurem Auftraggeber steckt. Besser bezahlte Missionen sind demnach nicht ganz ungefährlich und ersparen Euch weder einen Zusammenstoß mit extra auf Euch angesetzten Kopfgeldjägern, noch mit ganzen militärischen Abfangflotten. Im Laufe des Spiels werdet Ihr, je nach erfüllten Missionen, Partei für eine der konkurrierenden Mächte ergreifen. Ob Ihr dabei lieber dem Imperium oder der Förderation helft, liegt allein an Euch. Militärische Ränge und jede Menge Medaillen warten auf Euch, wenn Ihr als Spion, gedungener Söldner oder lediglich als Kurier unterwegs seid. Natürlich könnt Ihr mit etwas Geschick die Fronten wechseln oder gar als Agent für beide Seiten agieren.

Spielerisch erinnert *Frontier* natürlich stark an *Elite*, bietet jedoch vielerlei neue Features und vor allem mehr Realismus. Händler dürfen sich nun an 31 verschiedenen Handelsgütern ergötzen, von denen ein kleiner Teil gewohnheitsmäßig illegal ist. Bedingt durch die zwei verschiedenen galaktischen Organisationen, sind auf den von der Förderation kontrollierten Planeten und Weltraumstationen andere Warengruppen mit dem illegalen Status behaftet als in den Handelsbasen des Imperiums. Zudem sind die Preise nicht stabil und ändert sich mit der Zeit auf allen Märkten. Dabei besitzt





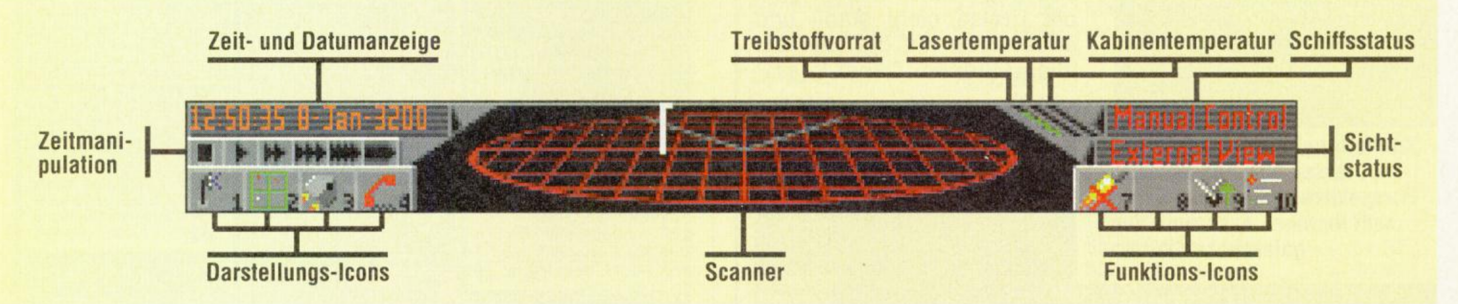
Komfortabel: Planetensysteme lassen sich aus vielerlei Perspektiven betrachten. Unten seht Ihr einen Ausschnitt der galaktischen Karte.



super

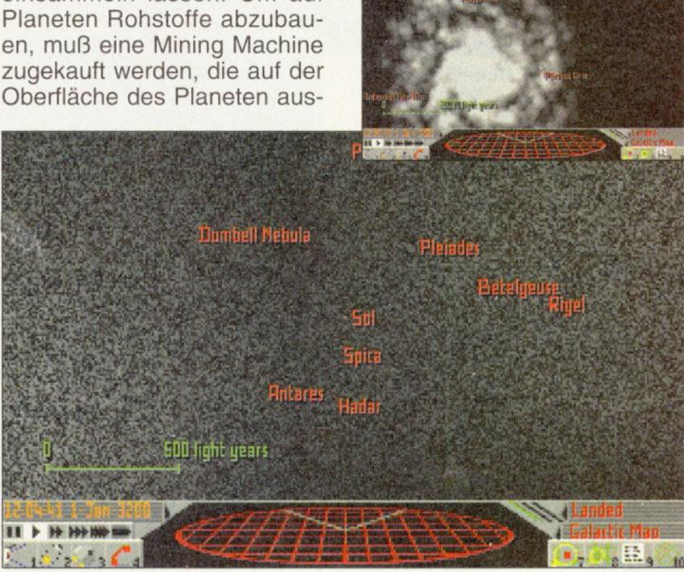
Unmögliches wird sofort erledigt, Wunder dauern etwas länger, *Frontier* brachte es auf satte fünf Jahre. Zum Ärger aller Pessimisten und Neider hat sich das Warten mehr als gelohnt. Das neue *Elite* ist schöner, größer, komplexer und realistischer als der Urgroßvater aller 3-D-Ballereien. Und obwohl das grundlegende Spielprinzip dem des alten *Elite* gleicht, düst *Frontier* frisch und unverbraucht mit Warpspeed von dannen. Die Masse abwechslungsreicher Missionen, zudem elegant in die eher seichte Story eingebettet, motivieren nicht nur alteingessene Thargoidenjäger, sondern auch galaktische Frischlinge. Vor allem die zahlreichen neuen Nettigkeiten und ausgewetzten Mankos des Klassikers sorgen für frischen Sonnenwind: So darf man die Idee mit den Hyperspacewolken als genial bezeichnen. Zusätzlich verjagen die zahlreichen Schiffstypen und Waffenarten Langeweileanfälle, wie sie in *Elite* nach einiger Zeit die Regel waren. Grafisch und musikalisch hat sich David Braben allerdings keine Antenne rausgezupft: Auf langsamen Amigas ruckelt die nicht sehr hübsche Grafik kräftig. Mit heruntergeschraubter Detailfülle fliegt sich Euer Sternenkreuzer jedoch wieder recht flott und dabei nicht minder motivierend. Eine allgemeine Warnung an alle Sternenkrieger sei an dieser Steller allerdings erwähnt: *Frontier* zerstört gnadenlos zwischenmenschliche Beziehungen, Arbeitsverhältnisse und schulischen Erfolg. Knebelt also rechtzeitig Eure Haustiere, beantragt Arbeitslosenunterstützung und vergeßt eventuelle Zeugnisse – Brabens *Frontier* will Euch mit Haut und Haar.

jeder bereits besiedelte Planet eine bestimmte Anzahl Städte und Raumstationen, die jeweils ihren individuellen Handelsstützpunkt haben. Schiffswerften unterschiedlicher Größen finden sich ebenfalls auf jeder Basis. Neben dreißig verschiedenen Raumschiffen, die Ihr natürlich kaufen könnt, wird in den Schiffswerften Euer Raumer ausgerüstet, repariert oder gewartet. Eventuelle Strafzettel der Polizei (Strafen für illegalen Handel, unerlaubtes Starten und Landen, etc.) werden ebenfalls in der Schiffswerft bezahlt. Besatzung anheuern, die natürlich gut bezahlt werden will. An Verteidigungssystemen stehen Schildgeneratoren zur Verfügung, deren Wirkung sich bei mehrfacher Anbringung beträchtlich steigert. Des weiteren gibt es eine "Energy Booster Unit", die den Schildgeneratoren unter die Arme greift und ein automatisches Repair-System. Natürlich darf der Spacehopper auch Waffen benutzen: sieben verschiedene Laser stehen zur Verfügung. Vom Bergbaulaser über "Cooling Booster" bis hin zur Megakanone, die ganze Planeten schmilzt, darf einge-



Tragt Ihr Euch mit dem Gedanken, ein neues Schiff zu erwerben, fällt die Wahl nicht leicht. Neben kleinen Raumfähren warten Kampfflieger mit kleinem Laderaum aber fetten Bewaffnungsmöglichkeiten oder riesige Transporter mit weniger effizienten Verteidigungsanlagen auf den Käufer. Große Schiffe besitzen neben dem Cockpit natürlich Geschütztürme und können nicht mehr von Euch allein geflogen werden. In solchen Fällen müßt Ihr eine kauft werden, was der Geldbeutel erlaubt. Zusätzlich warten drei verschiedene Raketensysteme, zwei ECM-Systeme und die guten alten Energiebomben auf einen Käufer.

Ebenfalls neu in der *Elite*-Waffenkammer sind Minen. Diese Minen können ausgesetzt werden, um eventuelle Verfolger auszuschalten. Die Minen explodieren, sobald sich ein feindliches Schiff nähert. Die zweite Art der Minen sind Dummies. Sie sehen genauso aus und sind genauso schwer, wie "echte" Minen, kosten aber weniger, explodieren nicht und dienen allein der Abschreckung. Diese Minen können im Nachhinein wieder mit dem guten alten Fuel Scoop eingesammelt werden. Fuel Scoops benötigen im Gegensatz zum Original-*Elite* eine Cargo Scoop Conversion, die extra erworben wird, mit der sich dann aber auch herumfliegende Frachtstücke und Erze einsammeln lassen. Um auf Planeten Rohstoffe abzubauen, muß eine Mining Machine zugekauft werden, die auf der Oberfläche des Planeten aus-



Die galaktische Karte: Jeder Pixel des unteren Bildes stellt ein Sternensystem dar. Insgesamt gibt's 100 Milliarden (!) Systeme

gesetzt und zu einem späteren Zeitpunkt vollgeladen wieder eingesammelt wird. Wollt Ihr Passagiere oder Sklaven befördern, müßt Ihr einerseits Passagierkabinen und andererseits Life-Support-Einheiten an Bord haben.

An weiteren Ausrüstungen stehen Euch sieben verschiedene Hyperdrives zur Verfügung, die sich sowohl in Geschwindigkeit als auch in Reichweite unterscheiden. Letztere ist zusätzlich von der Masse des Raumschiffs abhängig. Für Experten haben nur die größten Schiffswerften Military Hyperdrives auf Lager. Diese Hyperraumantriebe benötigen anderen, sehr teuren Brennstoff, steigern Eure Geschwindigkeit und Reichweite jedoch enorm. Neu in *Frontier* ist auch, daß jedes Schiff nach dem Eintritt in den Hyperraum eine Hyperspace-Wolke hinterläßt. Mit einem bestimmten Hilfsmittel ist es Euch möglich, genau zu analysieren, wohin das Schiff fliegt, wie groß es ist und wann es wieder aus dem Hyperraum austritt. Damit wird es möglich, alle Schiffe mit einem schnellen Hyperdrive zu verfolgen und sogar eher am Ziel zu sein, um sie abzufangen. Besonders Piraten lieben dieses Katz-und-Maus-Spiel.

Jedes Schiff ist serienmäßig mit dem interplanetarischen Antrieb ausgerüstet, der lediglich kleinere, interplanetare Raumsprünge zuläßt. Das Geschwindigkeitsmanko des Original-*Elites* wurde in *Frontier* ausgebügelt. Jedes Kind weiß, daß es bei Raumschiffen so gut wie keine Geschwindigkeitsbegrenzung gibt (ausgenommen die Barriere der Lichtgeschwindigkeit). Die Unterschiede zwischen den Raumschiffen basieren aus diesem Grund lediglich auf dem Schub und so haben alle in *Frontier* enthaltenen Raumer verschiedene Schubleistungen.



Jetzt ist es passiert – Irgend jemand hat eine komplette Galaxis in meinem Rechner untergebracht und ich werde wohl bald von einem Schwarzen Loch aus der Realität gesaugt. Kurz und gut – *Frontier* ist waffenscheinpflichtig und sollte nur an charakterlich gefestigte Astronauten abgegeben werden. Wer dagegen nicht über einen starken Willen verfügt, kann schon mal die nächsten sechs Monate von anderen Aktivitäten freihalten und für genügend Bordverpflegung sorgen. Großmeister Braben hat sich lernwillig gezeigt und alle spielerischen Wurmlöcher des ersten Teils ausgemerzt. War in *Elite* noch eine arg lange Wartezeit zu überstehen, bevor die erste Mission am Ereignishorizont erschien, gehts bei *Frontier* gleich in die Vollen. Wir können so wunderschön Handeln, Meucheln, Spionieren und Intrigieren, daß selbst Großadministrator Rhodan die Tränen in die unsterblichen Augen schießen. Durch die stärkere Story-Anbindung bezieht der Raumheld seine Motivationsschübe nicht nur durch die immer noch reichlichen Raumschiff-Tuning-Aktionen (Her mit dem Military-Laser!), sondern taucht in eine saftig-knallige Space Opera ein. Es stört nicht die Raumbohne, das die detailierte Vektor-Grafik nicht mehr ganz heutigen Standards entspricht. Was macht das schon, wenn wir dafür durch haufenweise Spielspaß, Abwechslung, Abenteuer und jede Menge Wunder des Universums entschädigt werden. Besser als *Elite* – ein Kunstwerk.

Gesteuert wird ebenfalls um einiges realistischer als in *Elite* oder *Wing Commander*. So kommt der Hauptschub aus den Heckdüsen – die Steuerung übernehmen Steuerdüsen die rechts, links, oben und unten am Schiff angebracht sind. Mit Maus, Joystick oder Tastatur wird Euer Raumer durchs All gelenkt – auf welche Steuerung Ihr dabei zurückgreift, bleibt Euch überlassen. Zur Verfügung steht sowohl die Methode des alten *Elite* (drehen, auf und ab), als auch normale Steuermethoden, wie sie zum Beispiel in Flugsimulationen Verwendung finden. Die Koordinierung der Steuerdüsen übernimmt der Bordcomputer. Dank der Trägheit habt Ihr auf Eurem Bildschirm zwei Fadenkreuze: Eines gibt die Richtung an, in die Euer Schiff mit all seinen Kanonen "schaut", das andere gibt die derzeitige Flugrichtung an. Wenn der Raumer während des Fluges also die Richtung ändert, benötigen die Steuerdüsen in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit eine bestimmte Zeit, bis Euer Schiff wirklich dorthin fliegt, wo Ihr es hinhaben wollt. Eure Wendigkeit ist, wie in jedem guten Flugsimulator, also extrem von der Masse und Geschwindigkeit Eures Fliegers abhängig.

Eine weitere Novität ist der Autopilot, der von Anfang an Euer Schiff begleitet und Euch an Stationen andockt oder sicher auf Planetenoberflächen bringt. Des weiteren findet Ihr im Cockpit eine Funktion um die Zeit zu beschleunigen. Damit ist es möglich, in der Realität mehrere Stunden dauernde Flüge auf ein paar Sekunden zu reduzieren.

Wie nicht anders zu erwarten, lebt das *Frontier*-Universum in einer detaillierten Vektorgrafikwelt. PC-Besitzer erfreuen sich zusätzlich einiger Texture-Mappings. Per Mausklick läßt sich im Optionsmenü sowohl die Detailfülle der Grafik, als auch die Musik einstellen. Wie im Amiga- oder ST-*Elite* kann alles komplett per Maus gesteuert werden. Da man *Frontier* nicht am Wochenende durchfliegt, dürfen beliebig viele Spielstände jederzeit abgespeichert werden. *kn*

Genre: Actionadventure
Hersteller: Gametek
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: David Braben

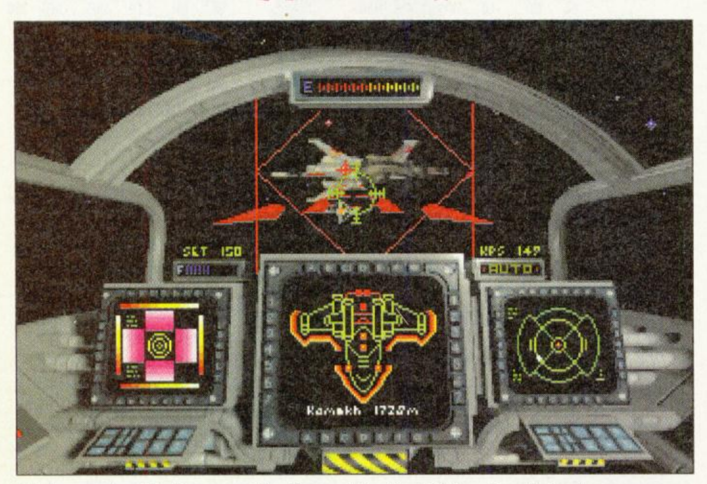
MS-DOS 90%

Grafik: 67% Sound: 66%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX, 1 MByte, VGA, Maus, Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Joystick

AMIGA 88%

Grafik: 61% Sound: 66%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Festplatte, mehr Speicher, Turbokarten
Geplant für: Atari ST

Kommerz Commander



Alptraum im Weltraum: Ein Katzentier im Visier des Privateer

Privateer

Vor dreißig Jahren war der Gemini-Sektor auf den wenigsten Sternenkarten eingezeichnet – der Sektor war nicht erschlossen, die Planeten nicht bewohnt und somit für jeden Raumreisenden so nutzlos wie ein Rostfleck an der Schiffswand. Doch das änderte sich schlagartig: Die Nähe zum kriegerischen Kilrathi-Imperium lockte Militär-Scouts in den Gemini-Sektor. Diese entdeckten auf ihren Erkundungsflügen, daß die Planeten im Sektor sehr fruchtbar sind und über große Vorkommen an Bodenschätze verfügen. Die Nachricht verbreitete sich schneller als Weltraum-Herpes – die grassierende "Goldrausch"-Stimmung ließ aus dem Sektor innerhalb kürzester Zeit ein Zentrum des Handels und der Industrie werden: Bergwerksstationen, Agraranlagen und Raffinerien wurden errichtet. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: Der junge Wohlstand im Gemini-Sektor erregte die Aufmerksamkeit von Raumpiraten und anderem Gesindel.

Auch der *Privateer*-Spieler sucht sein Glück und das schnelle Geld im Gemini-Sektor: Mit Eurem abgetakelten Schiff der Taurus-Klasse fliegt Ihr im Gemini-Sektor von Station zu Station und von Planet zu Planet. Der *Privateer*-Pilot hat alle Freiheiten: Ihr könnt als Händler dem Kapitalismus frönen oder als skrupelloser Söldner und Kopfgeldjäger für einen sorglosen Lebensabend vorsorgen. Wer Sympathie für Guybrush Threepwood und seinesgleichen hegt, darf auch als Pirat in die Entergeschichte eingehen.

Auf den Raumstationen und Planeten findet ihr alles, was das Astronautenherz höher schlagen läßt als Madame Castafiore singen kann: Einen Hangar, eine Bar, einen Schiffshändler, zwei Gilden und eine Warenbörse. In letzerer könnt Ihr auf einem kleinen Monitor diverse Güter handeln – Ihr kauft zum Beispiel auf einem Vergnügungsplaneten einige Videos und verkauft sie gewinnbringend auf einem Militärplaneten. Wer bei Wörtern wie "Kaufen" und "Börse" an staubige Nadelstreifenanzüge denkt und lieber als draufgängerischer Han-Solo-Verschnitt den Gemini-Sektor verunsichert, sollte die Gilden der Händler und Söldner aufsuchen. Nach dem Bezahlen einer einmaligen Aufnahmegebühr werden Euch verschiedenartige Missionen angeboten: Ihr müßt zum Beispiel heikle Fracht von Punkt A nach Punkt B transportieren oder die Lebenserwartung einiger Piraten drastisch reduzieren. Habt Ihr durch Handel und Auftragsarbeiten erste Gewinne erzielt, solltet Ihr gleich dem Raumschiff-Einkaufszentrum einen Besuch abstatten. Neben verschiedenen Waffensystemen (vom Einfach-Laser bis zur Zielerkennungsrakete) gibt es auch Antriebsaggregate, Schutzschildgeneratoren, Sternenkarten, Sensoren und Reperaturroboter. Außerdem solltet ihr früher oder später umsteigen – die Schiffe der Tau-

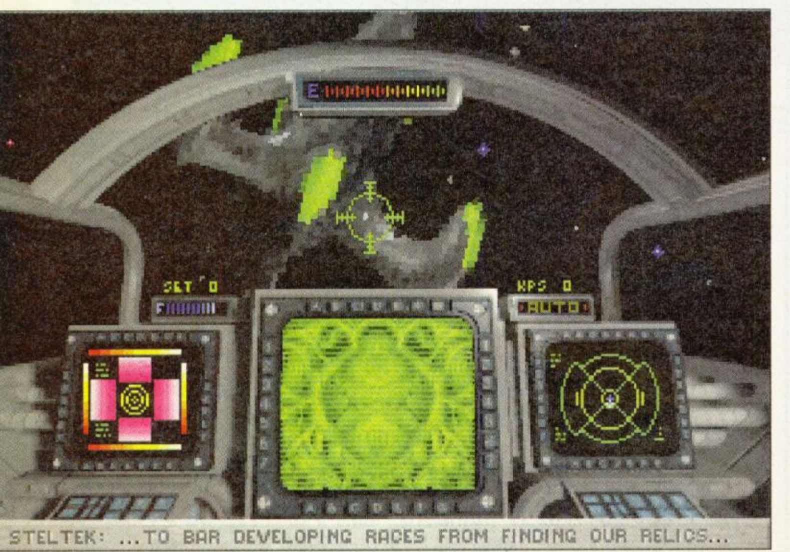
gut

Ich bin der meistgesuchte Mann der Galaxis: Die Kilrathis sind mir auf den Fersen, Kopfgeldjäger möchten sich eine fette Prämie verdienen, religiöse Fanatiker lauern in jedem System auf mein High-Tech-Schiff und die gesamte terranische Flotte wartet auf die Gelegenheit mich aus dem All zu pusten. Ich hätte doch die Finger von dem Alien-Artifakt lassen sollen. So spannend das Leben als "Richard Kimble" des Weltalls auch sein mag und die Motivation, dem Geheimnis um die ominöse Alienkultur auf die Spur zu kommen, in beeindruckende Höhen klettert: Chris Roberts *Privateer* bleibt hinter den hohen Erwartungen der Fangemeinde zurück. Die an sich recht interessante Geschichte um die technologischen Wunder der Skelteks, wird durch einige logische Fehler in der Handlung getrübt, technisch zeigt sich *Privateer* im konservativen *Wing Commander*-Outfit. Wegweisende und angekündigte Neuerungen bleiben auf der Strecke. So fehlen beispielsweise die vielfach gepriesenen und bereits vorgestellten Super-VGA-Grafiken. Der Programmierer der für die Benutzerführung beim Warenkauf und Ausrüsten des Raumschiffes verantwortlich ist, sollte seinen Hut nehmen. Nur mit mühsamen Klickorgien füllt sich der Frachtraum mit Handelsgut, das Anbringen neuer Schiffssysteme ist dank des unübersichtlichen Ausrüstungsscreens eine Fummelarbeit. Mein letzter Kritikpunkt ist der hohe Schwierigkeitsgrad: Wer der Story folgt, scheitert spätestens drei Missionen vorm offiziellen Ende an der Gegnermasse, der mit herkömmlichen Methoden nicht mehr beizukommen ist.



Die Broadsword macht Bekanntschaft mit Käpt'n Stallions Spezialwaffen (links)

Das "Milk Street Journal" empfiehlt: Kaufen Sie Schweinelenden und Sojakeime (rechts)



Origin-Tonic: Drink aus Wing Commander mit einem Spritzer Elite

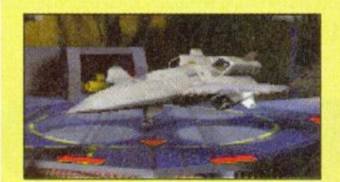
Raumschiffklassen



Tarsus
Die Tarsus-Klasse ist der "VW Käfer" unter den Raumschiffen. Die Produktion wurde kürzlich eingestellt, aber die voluminösen Tarsus-Schiffe erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit bei nostalgischen Händlern. Allerdings sind sie nicht schnell, nicht wendig und bieten kaum Platz für Waffen.



Galaxy
Der Traum der Händler: Schiffe der Galaxy-Klasse bieten reichlich Transportraum, sind manövrierfähig und bieten ein ausreichendes Sichtfeld. Draufgänger ohne Platzangst und ohne Handels-Ambitionen sollten dennoch einen Bogen um die geräumigen Galaxy-Schiffe fliegen – sie sind langsam.



Centurion
Söldner lieben die Centurions wegen ihrer hohen Manövrierbarkeit, der guten Cockpit-Sicht und der flexiblen Aufrüstmöglichkeiten für Schutzschirme und Waffen. Aufgrund des kleinen Laderaums sind die Centurion-Schiffe bei Händlern hingegen so beliebt wie Piratenangriffe und Asteroidenfelder.



Orion
Die Orion-Klasse kann man als "Baukasten" bezeichnen: Die plumpen Grundmodelle lassen sich mit Level-5-Schutzschirmen und Level-5-Triebwerken zu einem hochklassigen Raumkampfschiff aufrüsten. Passionierte Kunstflieger sollten trotzdem aussteigen: Die Lenkung ist nicht einfach.

rus-Klasse sind im Dauerbetrieb so zuverlässig wie ein Bordcomputer mit durchgeschmortem Hauptprozessor: Drei verschiedene Raumschiffklassen (siehe Kasten) hat jeder *Privateer*-Raumschiffhändler alternativ im Programm.

Wer seine Führerscheinprüfung Klasse R (Raumschiff) auf einem *Wing Commander*-Jäger absolviert hat, dem wird auch bei *Privateer* nicht der Raketenmotor absaufen: Die Steuerung gleicht sich wie ein Alien-Ei dem anderen. Mit Joystick, Maus oder Cursor-Tasten bestimmt ihr die Flugrichtung und trainiert den Tastatur-Blindflug beim Aktivieren der weiteren Funktionen, wie zum Beispiel Sternenkarte aufrufen, Zielcomputer einschalten oder Waffen und Schutzschirme aktivieren. Auch der beliebte *Wing Commander*-Autopilot wurde für *Privateer* angeheuert und übernimmt die Kontrolle bis zum nächsten Navigationspunkt oder bis zum nächsten Hindernis auf der Reiseroute. Mit einem "Jump Drive" an Bord bleiben Euch auch Hyperraumsprünge nicht erspart.

Ist der Spieler bei *Privateer* zu Beginn auf sich allein gestellt und erledigt diesen oder jenen Auftrag, kristallisiert sich mit der Zeit eine abenteuerliche Rahmenhandlung heraus: Ihr entdeckt einen unbekannten Quadranten, ein verlassenes Alien-Schiff, eine neue Waffe und avanciert zum "Most Wanted Man" der Galaxis. *js*

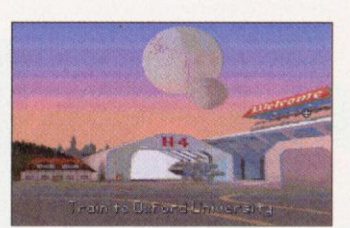


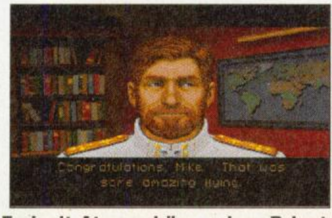
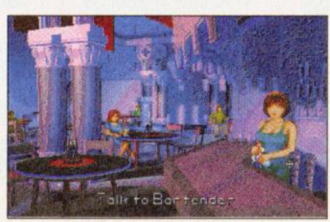
Dank der *Strike Commander*-Spätzündung ist Origin in der Spieleszene zum Synonym für Terminüberschreitung geworden – für verspätete Artikel werden wir Redakteure von Boß Michael "Stallion" Hengst nur noch mit "Du bist wieder origin, das gibt eine Gehaltskürzung!" getadelt. Doch *Privateer* ist mit Lichtgeschwindigkeit durch die Entwicklungsabteilung gesaust – die Begeisterung über die unerwartet termingerechte Landung relativierte sich jedoch schnell: *Privateer* kann die hohen Versprechungen nicht halten. Die Super-VGA-Grafik der Demonstrations-Animationen war nur ehrgeizige Maskerade – in der enthüllten Verkaufsversion bekommt der Spieler Normal-VGA-Grafik zu Gesicht, die im Vergleich zu früheren Origin-Werken liebloser wirkt: Einige Hintergrundgrafiken sind so aufreizend wie ein Kilrathi-Playmate und bei den Weltraumflügen hat man das Gefühl, die Origin-Entwicklungsabteilung ist in ein Zeitloch gefallen: Die Grafik basiert auf dem selben System, das schon vor Jahren in *Wing Commander* erste Einsätze flog. Allerdings ist *Privateer* nicht ganz so MHz-gierig wie sein direkter Vorflieger *Strike Commander*. Kapitalisten, die mit *Privateer* ihr Wissen über die galaktische Marktwirtschaft erweitern wollen, sollten sich dann doch lieber an die Theorien von Kaynes halten: Der Handel in *Privateer* ist wenig lukrativ und tritt schnell in den Hintergrund – die kriegerischen Missionen sind kurzweiliger und besser für den Kontostand. Unerschrockene *Wing Commander*-Abschußkönige, die sich durch die *Elite*-Kosmetik nicht ablenken lassen, bekommen mit *Privateer* neue, aber konventionelle Munition. Alle anderen sollten einen Seitenblick auf den Test von *Elite 2* in dieser Ausgabe riskieren.

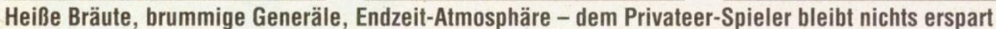


Willkommen zu Hause: Die Tarsus wird automatisch angedockt





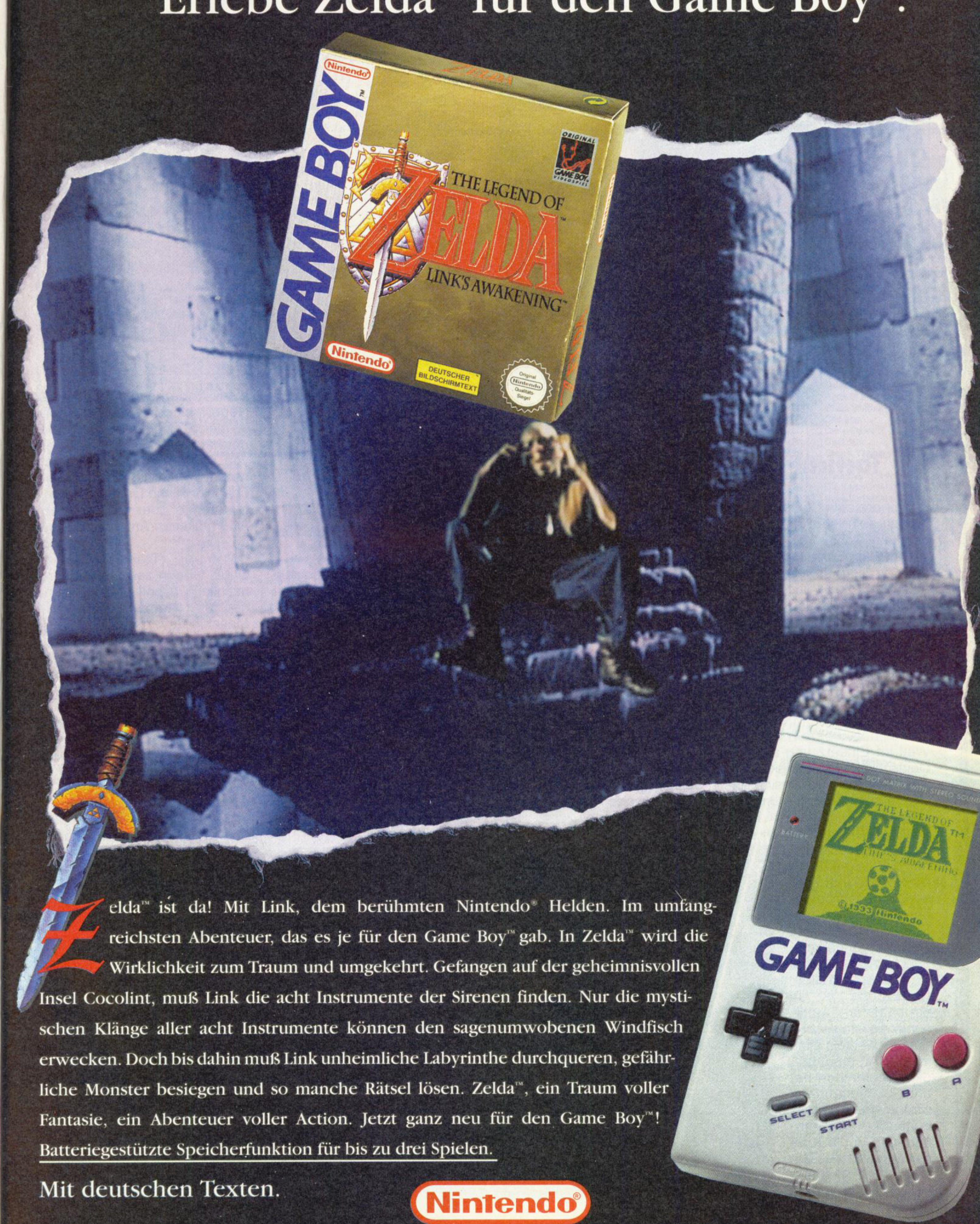
Heiße Bräute, brummige Generäle, Endzeit-Atmosphäre – dem Privateer-Spieler bleibt nichts erspart

Genre: Action-Strategie
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

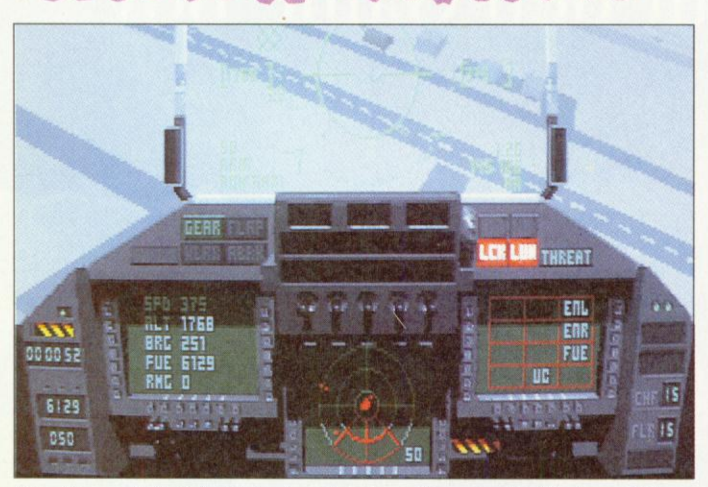
MS-DOS 81%

Grafik: 78% **Sound: 80%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386/25 MHz, 4 MByte RAM, VGA, Festplatte 18 MByte
Unterstützt: Adlib, Thunderboard, Soundblaster/Pro/16, General MIDI
Geplant für: –

Traum und Wirklichkeit verschmelzen: Erlebe Zelda™ für den Game Boy™.



United Colors of DID



Sturzflug auf die feindliche Landebahn: Die schnelle Vektorgrafik erinnert an den Vorgänger *F29-Retaliator*

super

Ich sag's nur hinter vorgehaltener Hand, damit die hochgetakteten Simulations-Kollegen in der Redaktion nicht meinen Schleudersitz betätigen — Mir macht T.F.X. mit seinen detaillierten Vektor-Landschaften mehr Spaß, als so manche aufgemotzte Gourad-Shading, Bitmap-, Fraktal-Grafik-Orgie, die sich nur noch auf einem doppeltgemufften, wassergekühlten Pentium-Rechner mit eingebautem Fluxkompensator vernünftig spielen läßt. Sogar mein in Ehren ergrauter 386er mit 25 MHz, eigentlich schon an die Freundin weitervererbt, schwingt sich zu einem letzten Höhenflug auf. Auf langsamen Rechnern muß man den Detaillevel vielleicht etwas zurücknehmen, aber wen stört's, wenn die Missionen dafür in so großer Variationsbreite und Abwechslung daherkommen. Selbst nach dem hundertsten Einsatz im Namen der UNO läßt die Motivation kaum nach. Auf schraubengenauen Detailwahn konnte man schon dank der fiktiven Flieger verzichten, dafür bleibt um so mehr Raum für Spielspaß und Actionbetonte Einsätze, auch dank leichter Steuerung und vielfältiger Einstellmöglichkeiten. Auf zu aufdringliches Fliegerpathos in den Zwischenbildern hat man verzichtet. Wer also auf Staatsbegräbnisse im Sonnenuntergang verzichten kann und dafür lieber unbeschwert und kurzweilig durch die Lüfte brettert, ist bei Tactical Fighter Experiment gut aufgehoben.



Tactical Fighter Experiment

Generalsekretär der UNO zu sein ist in diesen Tagen kein leichter Job –- es kriselt an allen Ecken und Enden auf dem Globus. Hat man in solchen Fällen früher schnell nach den Amerikanern oder Sowjets gerufen, versucht die Weltgemeinschaft heute wenigstens in Ansätzen eine gemeinsame Linie zu fahren und die Lasten und Gefahren gleichmäßig zu verteilen. UNO-Blauhelmtruppen sind inzwischen überall auf der Welt im Einsatz und auch in Deutschland ist die Diskussion über den Sinn oder Unsinn solcher Missionen voll entbrannt.

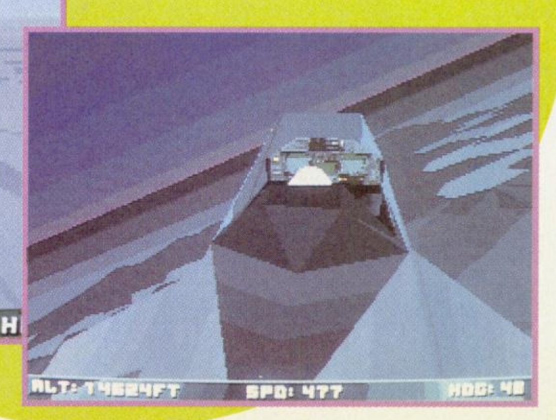
In *T.F.X.* kommt's noch schlimmer. Das Programm versetzt uns nur einen Zeithauch in die Zukunft und schon dort bröselt's an allen Ecken und Enden. Ganz Afrika wird von Hungerkatastrophen und lokalen Konflikten gebeutelt, Ost-Europa ist in struktureller Auflösung, die arabischen Staaten werkeln eifrig an der Atombombe, die Israel schon hat und Mittelamerika wird von weltweit arbeitenden Drogenkartellen in die Knie gezwungen. Die UNO hat deshalb eine internationale Friedenstruppe aufgestellt, die, ausgerüstet mit dem letzten High-Tech-Schnickschnack, für Ruhe und Ordnung sorgen soll. Als hoffnungsvoller Jungpilot in dieser Eliteeinheit stehen uns gleich drei aufgemotzte fiktive Kampfmaschinen zur Auswahl. Ihr könnt entweder mit der EFA, einer Art europäischem Jäger 90, fliegen, den Experimentaljet F22 besteigen oder mit dem Stealth-Bomber F1117 hinter die gegnerischen Linien schleichen. Habt Ihr Euch für eine der Maschinen entschieden, stehen sechs Spielmodi zur Wahl.

Im "Arcade"-Modus geht's besonders schnell zur Sache. Die einzige Aufgabe – soviele Finsterlinge wie möglich vom Vektorhimmel holen. Hat's ordentlich gerappelt, dürft Ihr in einer anderen Gegend aufs Neue loslegen. Die "Arcade" ist gleichzeitig die beste Gelegenheit, alle Einsatzgebiete von *T.F.X.* in Augenschein zu nehmen. Ihr fliegt entweder über Nord- und Ost-Afrika, Mittelamerika, der Adria oder einem fiktiven Antarktisszenario.

Wer die "Training"-Option wählt, wird in zehn Missionen mit allen wesentlichen Funktionen und Kampftaktiken der Maschinen vertraut gemacht. So greift Ihr unter anderem einen Schiffskonvoi an, übt das Auftanken in der Luft oder den effektiven Dogfight. Wer sich immer noch nicht fit fühlt für die ersten Kampagnen und Starts, und Landungen ohne Automatik



In *T.F.X.* kann sich die UNO sogar High-Tech-Flieger leisten. Drei Maschinchen stehen zur Auswahl



Joysoft

TURRICAN III dt.* AMIGA 79.90

DIE SIEDLER ** AMIGA 74.90

SEAL TEAM * IBM 89.90

PRIVATEER * IBM 99.90

AMIGA

Titel	Preis
Alien 3 *	79.90
Alien Breed 2 *	64.90
Anstoss dt	89.90
Battletoads *	69.90
Beavers **	54.90
Body Blows dt	99.90
Burntime 1200er *	79.90
Carrier Strike *	79.90
Champ.Ship Mana.93 dt	64.90
Champ.Ship Mana 93	54.90
D/Day dt	99.90
D/Day	64.90
Daughter of Serpent *	79.90
Desert Strike **	64.90
Dogfight *	79.90
Dune 2 dt	59.90
Elite 2 *	89.90
Fallen Empire **	94.90
Flashback dt	69.90
Football Manager 3 **/*	79.90
Gateway *	84.90
Global Gladiators **	54.90
Goal ! Dino Dini **	54.90
Ishar 2 dt	64.90
Jurassic Park 1200er *	69.90
Kings Quest 6 1200er *	79.90
Little Divil *	69.90
Mad News dt *	79.90
Matthäus Fußball dt	69.90
Nigel Mansell 1200er **	54.90
One Step Beyond **	54.90
Sim Life 1200er dt	94.90
Space Legends	64.90
Star Treck 1200er *	79.90
Trolls 2 *	69.90
Tornado *	79.90
Uridium 2 **/*	74.90
Wing Com. 1200er dt *	69.90
Wizardry 7 1200er	89.90
Zool 2 **/* 1200er	54.90

AMIGA SUPER PREIS

Titel	Preis
Abandoned Places 2 dt	49.90
Aquatic Games **	39.90
B.A.T. 2 **	39.90
Battlechess 2 **	39.90
Bane o.Cosmic Forge dt	29.90
Castles **	39.90
Celtic Legends dt	19.90
Chips Challenge **	19.90
Covert Action dt	39.90
Curse of Entchantia	49.90
F 16 Falcon **	29.90
Future Wars	29.90
Grand Monster Slam	19.90
Gunboat	29.90
Harpoon 1.21	39.90
Heart of China dt	39.90
Hill Street Blues	24.90
Ishar **	29.90
Jim Power **	29.90
Jimmy Whites Snooker	39.90
Keys of Maramon	19.90
Knightmare **	29.90
Knights of t.Sky dt	39.90
Legend of Kyrandia dt	49.90
Lord of the Rings dt	29.90
Lotus 3 **	29.90
Lure of t.Temptress dt	29.90
M.U.D.S. **	19.90
Maniac Mansion	29.90
Max Compilation	29.90
Megafortress	29.90
Megatraveller 2	29.90
Microprose Golf	39.90
Pacific Island dt	39.90
Plan 9 dt	29.90
Pools of Darkness	29.90
Pools of Darkness dt	54.90
Powerdrift **	24.90
Premiere Manager **	39.90

AMIGA SUPER PREIS

Titel	Preis
Reach for the Skies **	44.90
Sensible Soccer 92/93**	39.90
Shadow of t.Beast 3 **	29.90
Shadowlands **	29.90
Shuttle **	39.90
Sim Earth	49.90
Space 1889	29.90
Space Quest 4 **	39.90

JETZT NEU: CLUEBOOKS

A-TRAIN 39.90
CIVILISATION 39.90
DARKLANDS + DISK 39.90
EMPIRE DELUXE STRATEGY 39.90
FALCON 3.0 + DATA 48.00
GUNSHIP 2000 STRATEGY 39.90
MIGHT & MAGIC 3o.4o.5 39.90
SIM EARTH STRATEGY 39.90
SIM LIFE STRATEGY 39.90
STRIKE COMMANDER 39.90
WIZARDRY 7 39.90
X-WING STRATEGY 39.90

DIREKTIMPORTE AUS DER USA

Titel	Preis
Special Forces	39.90
Starflight 2	29.90
Steel Empire **	39.90
Super Tetris	29.90
Team Yankee **	29.90
The Adventure **	29.90
Traders **	29.90
Utopia **	29.90
Virgin Compilation **	49.90
Vision dt	29.90
Wing Commander dt	49.90

Abgabe solange Vorrat reicht

T-Shirts für 29.90 z.B: Lemmings 1 oder 2 Streetfighter

IBM 3.5"

Titel	Preis
Abandoned Places 2	94.90
Beauty&the Beast dt	94.90
Blue Force (US)	99.90
Burntime dt *	89.90
Clash of Steel	84.90
Day of the Tentacle dt	99.90
Eastfront (WIN)	119.95
Eight Ball Deluxe **	79.90
Eye o.Beholder 3 dt	94.90
Fields of Glory dt	99.90
Flight Sim 5	119.90
Footb.Manager 3 dt	89.90
Freddy Pharkas dt	89.90
Goal! Dino Dini **/*	59.90
Hired Guns *	89.90
Lands of Lore dt	79.90
Matthäus Fußball	79.90
Might & Magic 5 dt	99.90
Patriot **	94.90
Pirates Gold dt	99.90
Prince of Persia 2 **	74.90
Privateer Speech	44.90
Protostar dt	89.90
Railroad Ty.Deluxe	119.90
Seven Citys o.Gold 2	79.90
Strike C.Tactical Op.1	44.90
Syndicate dt	89.90
Tornado **	84.90
V for Victory 4	79.90
Wall Street Manager dt	99.90
Warlords 2 dt	79.90
Wing Com.Acadamy**	84.90

CD ROM

Titel	Preis
7th Guest	129.90
Blue Force **	89.90
Day of Tentacle	99.90
Eye o.Beholder 3	69.90
Joysoft CD	19.90
Ringworld	79.90

IBM 3.5" SUPER PREIS

Titel	Preis
Abandoned Places **	29.90
B-17	49.90
Bane of Cosm.Forge dt	29.90
Bandit Kings	39.90
Bard's Tale 3 **	29.90
Battlechess 1 **	24.90
Battlechess 2 (US)	29.90
Bloodwitch dt	19.90
Buck Rogers dt	29.90
Carl Lewis Challenge	29.90
Cohort 2	19.90
Command H.Q. (US)	49.90
Covert Action **	39.90
Curse o.A.Bonds (US)	39.90
Dune **	29.90
Electo Body dt	49.90
Eye of Beholder 1 (US)	39.90
Future Wars dt	29.90
Gramd Prix Unl.	39.90
Hardball 3	49.90
Heartlight	49.90
Legend of Fairghail dt	29.90
Legend of Kyrandia dt	39.90
Lord of the Rings 2 **	49.90
Lure of t.Temptress dt	34.90
Maupiti Island **	19.90
Might & Magic 3	39.90
Pool of Radiance (US)	39.90
Premiere Manager	34.90
Reach for the Skies **	49.90
Shadowlands **	29.90
Shuttle **	29.90
Spitit of Adventure dt	19.90
Traders dt	39.90
Ultima 7	54.90
Vision dt	29.90
Wizardry 7 dt	69.90
Zool **	49.90

IBM 5.25" SUPER PREIS

Titel	Preis
Air Land Sea **	39.90
Bane o.Cosm.Forge dt	29.90
Battletech 2 **	24.90
Birds of Prey **	39.90
Blues Brothers **	19.90
Cadaver	24.90
Car + Driver **	39.90
Castels 2	49.90
Chuck Yaggers A.C.**	39.90
Comanche **	79.90
Daughter o.Serpents dt	39.90
Die Kathedrale dt	39.90
Dungeon Master dt	29.90
Flight of Intruder **	19.90
Gateway	34.90
Global Effect **	39.90
Great Court 2 **	39.90
Harpoon 1.21 **	49.90
Hexuma dt	39.90
Kaiser dt	49.90
Mario Teaches Typ. dt	39.90
Might & Magic 3 dt	54.90
Powermonger **	39.90
Rampart **	39.90
Rise of t.Dragon dt	29.90
Risky Woods **	39.90
Sherlock Holmes dt	59.90
Star Treck 25th **	49.90
Starflight 2	29.90
Tank **	19.90
Team Yankee	29.90
Warlords	49.90
Waxworks dt	39.90
Wild West World dt	29.90
Wizkid **	39.90

Verkauf solange Vorrat reicht
Bitte erst im Versand nachfragen, ob das Programm noch lieferbar ist

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN
0221 239526

PEMPELFORTER 47
40211 D'DORF
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT
069 280170

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406921

VERSANDANSCHRIFT:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL:0221 4301047-49
FAX:0221 4302157
BTX:*JOYSOFT#

MAC

IRON HELIX 179.90
KINGS QUEST 4 ** 39.90
LOST T.O.INFOCOM I 84.90
M4 99.90
TRISTAN PINBALL 49.90
V FOR VICTORY 3 129.90
WEITERE TITEL AUF ANFRAGE

SEGA MEGA

GRUNDGERÄT II 199.90
MEGA CD II 599.00
CD AFTERBURNER III 99.90
CD JAGUAR 99.90
CD PRINCE O.PERSIA 99.90
CD TIME GAL 99.90
CD WOLCHILD 109.90
WEITERE TITEL AUF ANFRAGE

BLITZ BESTELLUNG

Joysoft — Da geht die Post ab......

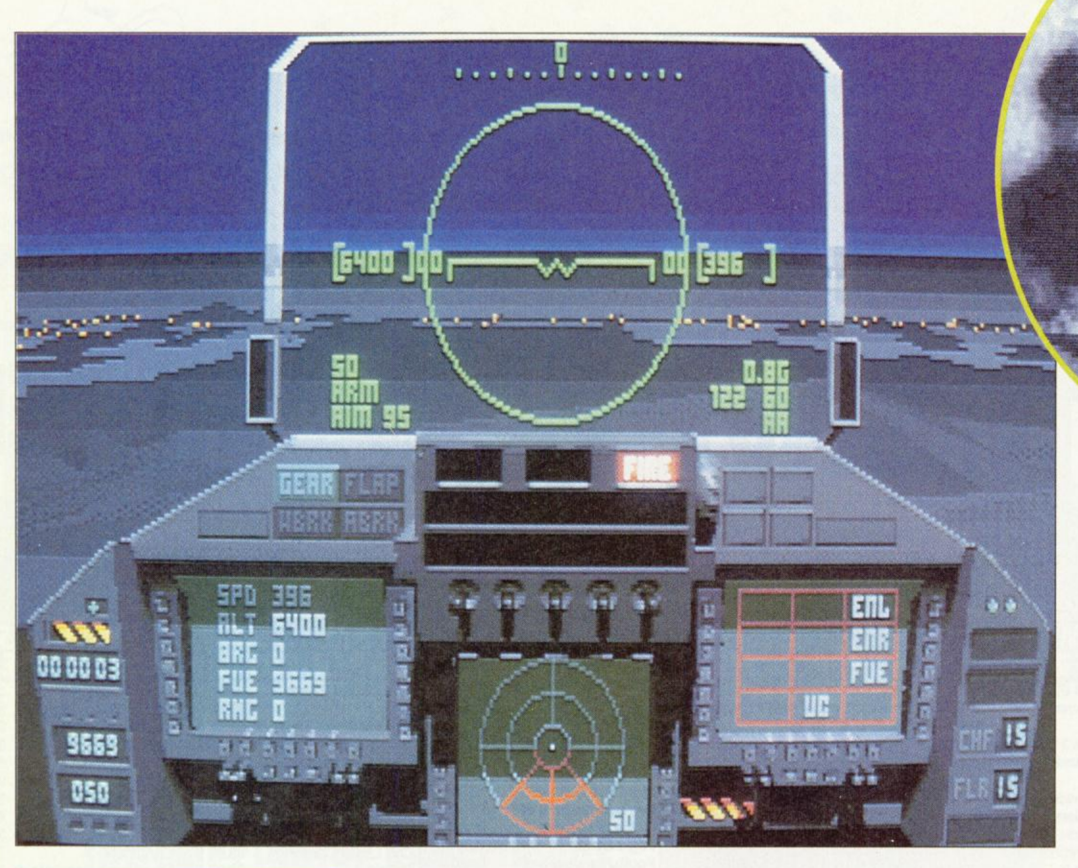
1. Kostenloser Software Katalog — Mit über 1000 super Titeln und genialen Spielbeschreibungen
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

○ Teillieferung, keine Versandkosten ab 200 DM Bestellwert
○ Eilpost in 24 Std. haben und geniessen

Habt ihr noch Fragen ? Dann ruft unter der Nummer 0221/4301047-49 an

NAME
STRASSE
PLZ,ORT
TELEFON

VERSANDKOSTEN:
Bis 200 DM: 9 DM Versandkosten, ab 200 DM: Versandkostenfrei
UPS: Versandkosten + 6 DM, Vorkasse: 4 DM Versandkosten
Eilpost: Versandkosten + 8 DM, Sicherheitsverpackung: 2,50 DM
*Vorankündigung, ** dt.Anleitung, IRRTÜMER+PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN !



Her mit dem Warlord: Nachtflug über Somalia ohne zugeschaltetes Infrarot-Gerät

Der D.I.D-Deal

Die Verbindung des Manchester Softwareriesen Ocean mit den quirligen D.I.D.-Entwicklern um Firmengründer Martin Kenwright hat sich schon in der Vergangenheit für beide Parteien ausgezahlt. Ocean durfte die recht anspruchsvollen Simulationen *F-29*, *Robocop 3* und *Epic* in die, sonst eher von simplen Actiontiteln beherrschte, Produktpalette aufnehmen. Digital Image Design konnte in Ruhe unter den finanziellen Großfittichen von Ocean entwickeln. Die für beide Parteien lukrative Zusammenarbeit wurde jetzt auf noch solidere Füße gestellt. Ocean zahlt D.I.D in den nächsten zwei Jahren knapp drei Millionen Mark, dafür liefert D.I.D. sechs Programme nach eigener Wahl. Nach dem hier vorgestellten *T.F.X.* erscheint leider erst Anfang nächsten Jahres der *Epic*-Nachfolger *Inferno*.

üben möchte, steigt in den "Simulator" um und darf dort das Einsatzgebiet, die Wetterbedingungen und seine Aufgaben selbst wählen. Ist auch diese Hürde genommen, wird es ernst. Die "Tour of Duty" bietet für jede der drei Maschinen andere Einsätze. Hier wird *T.F.X.* extrem realistisch. Ihr fliegt unter UNO-Kommando über dem früheren Jugoslawien, jagt Rebellen in Somalia oder fackelt Koka-Felder in Columbien ab. Erfolg oder Mißerfolg wird umgehend durch allerlei Zwischensequenzen belohnt. Sind auch diese Aufgaben bewältigt, dann liefern sogenannte "Flashpoint"-Einsätze nocheinmal jeweils elf Missionen für jedes Szenario. Summa summarum bietet *T.F.X.* über 150 unterschiedliche Einsätze. Wer nach diesem Overkill immer noch nicht genug von den Vereinten Nationen hat, schlüpft in die Rolle des militärischen UNO-Oberbefehlshabers und bastelt sich eigene Aufträge via Editor.

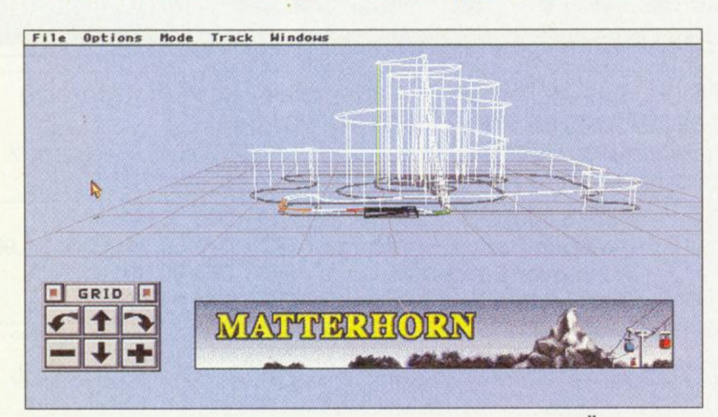
Der hoffungsfrohe UNO-Kämpe wählt vor den Einsätzen unter mehr als zwanzig Waffensystemen seine Zuladung oder darf sich vom Programm dabei beraten lassen. Starts und Landungen erfolgen wahlweise automatisch oder per Joystick. An Feinden steht so ziemlich alles zur Verfügung, was der ehemalige Ostblock aufbieten konnte. Drogenbarone dagegen kaufen am liebsten bei amerikanischen oder europäischen Waffenhändlern. Zur besseren Orientierung darf der Pilot, wie beim High-Tech-Bruder *Strike Commander*, locker seinen Blick über die Schultern scrollen lassen und sich so besser links und rechts Orientierung verschaffen. Natürlich werden reichlich Außenansichten, ein Zeitraffer und ein Mission-Recorder geboten. Info-Freaks dürfen sich die Wunschperspektiven sogar selbst zusammenbauen. Seid Ihr mit den Vögeln nachts oder im Gewittertief unterwegs (es gibt ca. zwanzig unterschiedliche Wetterlagen), dann hilft vielleicht das eingebaute Nachtsichtgerät. Wer neu ist im Fluggeschäft, darf den Schwierigkeitslevel etwas zurücknehmen – Die Maschinen fliegen sich dann spürbar leichter und die Feinde gehen schneller in die Knie. *vw*



Über zwanzig Kampfsysteme könnt Ihr unter den Flügeln verstauen

Genre: Simulation	
Hersteller: Ocean	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Ocean	
MS-DOS	**84%**
Grafik: 83%	Sound: 74%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 386er/25 MHz, VGA 2 MB Ram, Festplatte 11 MB	
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib	
Geplant für: CD/ROM, CD 32, Amiga 1200	

Abgedreht



Rauf aufs Matterhorn: Eine der vorgegebenen Bahnen im Überblick

gut

Jubel! Ich habe meinen eigenen Rekord gebrochen und darf "Volkers Crusher" gleich hinter "The Eagle" und der grausigen "Supernova" eintragen. Satte 83 Punkte vergibt die Testcrew für meinen ingenieurwissenschaftlichen Geniestreich. "Knuts Revenge" dümpelt bei lachhaften 57 Prozent und Sönkes "Hanseat" geht auf halber Strecke unter. Kurz und Gut: Disney Softs Coaster ist das witzigste Editor-Porgramm des Jahres, denn auf so eine Schnappsidee muß man erstmal kommen. Knallbunt, laut, völlig nutzlos und kinderleicht zu bedienen. Wer mit Bremse und Gaspedal hantiert, bekommt sogar in Ansätzen ein kleines Geschicklichkeitsspiel geboten. Trotzdem sehen wir in diesem Fall von einer POWER-Wertung ab, da der Spielspaß weitgehend nur von der Kreativität des Architekten abhängt. Wer sich und sein Computerhobby nicht allzu ernst nimmt, kann ja mal nen Probelooping drehen. Ernsthafte Kaufabsichten sollte aber nur Achterbahn-Freaks mit Geldüberschuß entwickeln.

Rollercoaster

Der eine mags, der andere nicht. Wem schon schwindlig wird, wenn er Schuhe mit höheren Absätzen anzieht, der läßt besser die Finger davon. — Richtige Achterbahnfreaks sind besser aus härterem Holz geschnitzt. Bei solchen Looping-Desperados bleibt die Salamipizza auch nach drei Überschlägen und diversen Sturzfahrten im eisenharten Magen. Dabei haben es die Freunde des mehrfachen Turbosaltos hierzulande nicht leicht. Ab und zu mal ein mickriger Dreifach-Looping auf der lokalen Kirmes ist schon das Allerhöchste der Gefühle. Soll uns so richtig elend und schlecht werden, dann müssen wir schon in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten jetten und in einem der zahllosen Vergnügungsparks durchstarten. Space Mountain in Disneyland oder die Bahnen in Knotts Berry Farm sind dort so berühmt-berüchtigt, daß Freaks ihre Namen nur erfürchtig hinter vorgehaltener Hand raunen.

Wohlan, wir können nicht immer in die USA düsen, computerisierter Ersatz muß her. Der ultimative Achterbahn-Simulator kommt natürlich von den Profis der Massenunterhaltung, von Disney höchstselbst. *Coaster* bietet zehn vorgefertigte Bahnen, auf denen Ihr schnurstracks fahren dürft. Wie es sich für eine Simulation gehört, wird das Vergnügen aus unserer Perspektive geboten. Der furchtlose Testpilot kann Bremsen, Gasgeben und sich an der Aussicht erfreuen — sonst nichts.

Richtig spannend wirds erst, wenn wir selbst unsere Wunschbahn bauen. Der *Coaster*-Architekt darf dabei aus dem Vollen schöpfen — kleine und große Loopings, Schrauben, Steilkurven, Beschleunigungs- , Bremsstücke und Lifte sind im reichhaltigen Angebot. Gewerkelt wird mit der Maus auf einer isometrischen Bauplatte, die frei im Raum drehbar ist. So könnt Ihr Euer Werk problemlos von allen Seiten bewundern. Ist der stahlgewordene Wahnsinn abgespeichert, geht´s auf die Teststrecke. Als Gag geben "typische" Coaster-Freaks ihre Wertung für den Parcour ab, die wird dann automatisch in eine Highscore-Liste eingetragen. Zusätzlich dürfen Physiker unter der Spielerschar, auf einem schwer technisch angehauchten Datenbildschirm die unterschiedlichen Gravitationskräfte, die auf den Insassen lasten würden, verfolgen.

Sogar ein kleines Geschicklichkeitsspiel hat Disney in den Achterbahn-Editor eingebaut: Wer bei seinen Boliden die automatischen Haltebolzen durch Mausklick entfernt, darf durch dosierten Einsatz von Bremse und Gaspedal, die Wägelchen auf der Piste halten. Geht´s zu forsch in die Steilkurve, müßt Ihr Euch nach neuen Testdummies umsehen. *vw*

Die Welt der Physik: Welche G-Kräfte haben wir entfesselt?



Ist mir schlecht: Der Eigenbau-Coaster im Selbstversuch

Vielleicht noch ein Looping? Das Werk wächst in den Himmel.

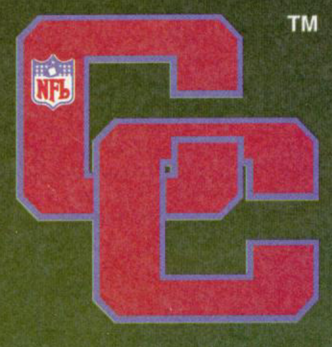


Genre: Editor
Hersteller: Disney Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS Editor

Grafik: – **Sound: –**
Schwierigkeit: –
Minimal: 386 mit 16 MHz, 640 Kbyte, 1,2 MB Festplatte, VGA
Unterstützt: AdLib, Soundblaster
Geplant für: –





NFL COACHES CLUB



FOOTBALL

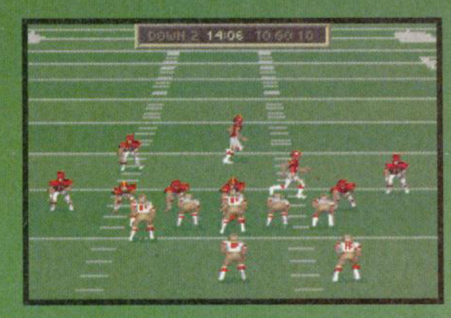
Wenn's drauf ankommt - nehmen Sie es mit den Besten auf!

Dies ist American Football pur. NFL Coaches Club Football, entwickelt von MicroProse, dem Marktführer in realistischen Sportsimulationen. Dies ist genau das Spiel, auf das die Fans des American Football gewartet haben! Dies ist Ihre Chance, das Spiel kennenzulernen, das Europa im Sturm erobert hat. Wie Sie es von Microprose zu Recht erwarten können, haben wir jedes Detail umgesetzt, vom Wurf der Münze bis zum letzten markerschütternden, Touch-Down-rettenden Tackling!



- In den actionreichen Einzelspielen haben SIE die Kontrolle. Steuern Sie das Passen, Werfen und Rennen. Oder spielen Sie den Coach und manipulieren Sie das Spiel von der Seitenlinie aus.
- Lassen Sie sich auch nicht das kleinste bißchen Spannung entgehen: Mit Hilfe der 3-D-Wiedergabe können Sie das Spiel aus allen Blickwinkeln betrachten - genau wie im Fernsehen!
- Nutzen Sie die mit Hilfe von Spitzenmannschaften der härtesten Football-Liga der Welt entwickelten NFL-Spieler und -Strategien.
- Beobachten und lernen Sie von jedem Spiel der gesamten NFL-Saison; mit vollständiger Bild-für-Bild-Zeitlupe und umfassenden Wiedergabeoptionen können Sie den Aufbau aller Spielzüge nachvollziehen.

NFL Coaches Club Football.
Für IBM-kompatible PCs.

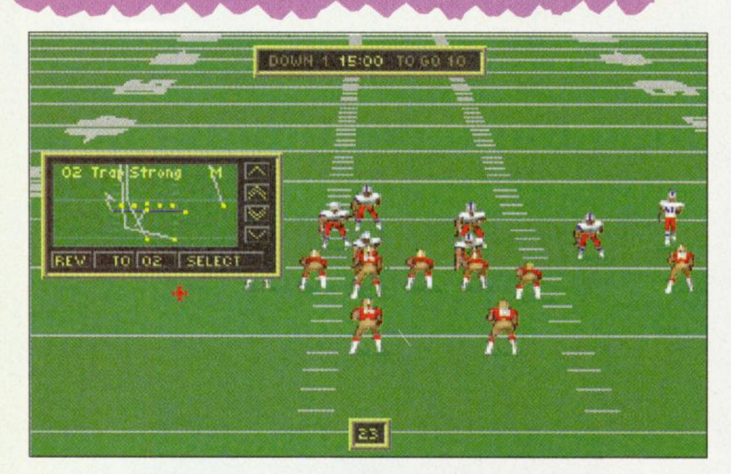


Kein anderes Spiel kommt ihm nahe - denn wer es versucht, wird geplättet!

MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY. UK



Incomplete



Klein, aber mein: Das Fenster zur Playcall-Auswahl

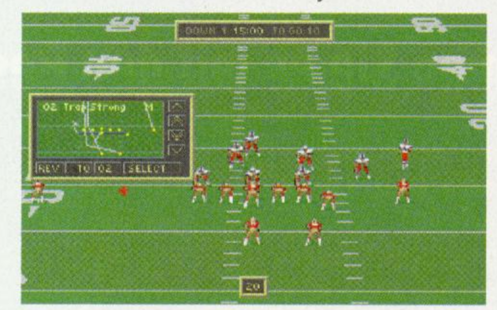
na ja

Wem soll man heute noch Glauben schenken? Microprose kündigt das Spiel als "the most realistic football game ever produced for PC" an. Kaum angespielt, offenbart sich jedoch schon das erste der vielen Mankos: Die Mannschaften punten sich das Ei nach jedem Touchdown automatisch zu. "Fake-punts" sucht man also vergeblich. Das Herz des Spielers bleibt jedoch endgültig stehen, wenn es um die beliebten "Audibles" geht. Es mag ja noch halbwegs normal sein, wenn man bereits ausgesuchte Playcalls in Massen verwerfen darf und sich ständig neue aussuchen kann. Der Gegner macht das Spielchen jedoch fleißig mit und rennt währenddessen sogar vom Platz, um eventuelle Mannen auszutauschen. Die Steuerung des Paßspiels grenzt ebenfalls an eine Frechheit. Der Receiver muß mit der Maus mühevoll gesucht und angeklickt werden. Währenddessen stapeln sich über Eurem Quarterback die 150-kg-Verteidiger der gegnerischen Defense-Line, und der gewollte Paß wird dadurch um ein Vielfaches erschwert. Die Vorzüge von *NFL Coaches Club Football*, wie zum Beispiel der Liga-Modus und der nette Playbook-Editor, werden von den Fehlern im Action-Part gnadenlos zu Boden getackled – schade drum.

NFL Coaches Club Football

American-Football-Simulationen werden, dank der American-Sports-Manie, auch in Deutschland immer beliebter. Dynamix' *Front Page Sports Football* führt die kleine Riege der Simulationen bis heute souverän an. Ein Manager-Part, der sich gewaschen hat, und der durchdachte Actionteil ließ selbst *John-Madden*-verwöhnte Videospieler staunen. Jetzt will Microprose mit *NFL Coaches Club Football* dem State-of-the-Art-Programm den Rang als beste Footballsimulation streitig machen.

Zu Spielbeginn wartet das übliche Auswahlmenü. Natürlich darf eine Liga oder sogar die ganz individuelle Mannschaft mit den jeweiligen Spielern und deren Eigenschaften zusammengebastelt werden. Ein Playcall-Editor ist ebenfalls mit von der Partie. Hier läßt sich das Playbook, welches sämtliche Playcalls und Formationen enthält, nach eigenem Belieben modifizieren.

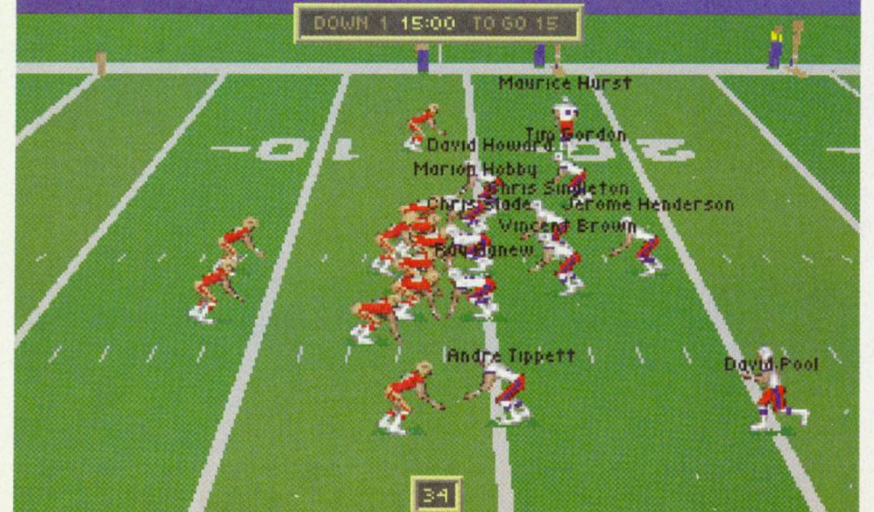


Im Stadion tretet Ihr wahlweise im Action- oder Coach-Modus gegen einen Kumpel oder den Computergegner an. Im Coach-Modus kümmert Ihr Euch nur um Timeouts und Playcalls – im Action-Modus zusätzlich um die Steuerung der Spieler. Auf Knopfdruck stellt Ihr Euch die richtige Perspektive ein, wobei Ihr zwischen verschiedenen Seiten- und Frontalansichten wählt. In der Offense steuert Ihr den ballführenden Spieler mit Maus, Joystick oder Tastatur und paßt auf Knopfdruck. Den Zielpunkt des Passes habt Ihr dabei mit einem Cursor anzuwählen.

Nach jedem absolvierten Match darf der Spielstand natürlich auf Festplatte gebannt werden. *kn*



Time Out: Auswechseln lassen sich Eure Mannen jederzeit (oben)



Die Perspektive von der Seite bietet kaum Übersicht (links)



Ho Ho Ho-Chi-Minh



September 1967 – Barvo Kompanie, 25te Infanterieeinheit – irgendwo in Grenznähe von Kambodscha

Seal Team

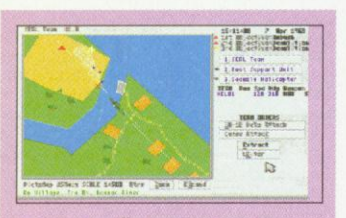
Lauwarmer Regen prasselt auf die Helme – ohrenbetäubende Explosionen – Feuerwerke von Leuchtspurmuniton – aufdringliche Moskitos – Mekong-Delta 1965. Die Reste des *Seal Team*s sammeln sich an einem Granattrichter. Das letzte Werk des Computerspielgiganten Electronic Arts führt Euch zurück in das amerikanische Volkstrauma Vietnam. Gerade beginnen die letzten krampfhaften Versuche der Amerikaner, den Spieß im schon so gut wie verlorenen Vietnamkrieg noch einmal umzudrehen. In dieser bitteren Situation wird Euch der Posten des Point Mans einer Seal Team-Patrouille zugewiesen. In dieser herzzerreißenden Rolle untersteht Euch eine Gruppe von drei Soldaten, die Ihr durch den vietnamesischen Dschungel führt.

Bevor Ihr auf den bitterbösen Charly losgelassen werdet, sind noch einige Formalitäten zu klären: Aller Seals Anfang ist der Charaktergenerator, hier könnt Ihr Euch einen Soldaten Eures Vertrauens herauspicken. Jeder Kämpfer glänzt dabei mit verschiedenen vorgefertigten Eigenschaften. Die militärischen Fähigkeiten der einzelnen Soldaten könnt Ihr in Tabellen und Diagrammen in Augenschein nehmen. Dabei wird zwischen der Waffenkunde, wie der Treffsicherheit mit den einzelnen Waffensystemen und der Psyche, wie Stärke oder Ausdauer, unterschieden. Schließlich könnt Ihr noch ein Startjahr zwischen 1966 und 1969 in Angriff nehmen.

Der ultimative Kurztrip in Richtung Hanoi ist die Practice Mission. Kurz und meist schmerzlos werdet Ihr für einen Auftrag im Feindesland abgesetzt und müßt Euch zum Endziel durcharbeiten. Hat sich der Seal mit Steuerung und Taktik des Buschkampfes vertraut gemacht, geht es ans Eingemachte – die Campaign. Im Campaignmode werden Euch unterschiedliche Aufträge angetragen. Doch ein gut gedrillter Seal muß auch mit derben Situationen fertig werden. Bei *Seal Team*-Aufträgen wird nicht lange mit der Wimper gezuckt, sieben unterschiedliche Auftragsarten erwarten Euch, dabei gehört der Patrouillengang genauso zum Seal-Alltag wie die Zerstörung von vietnamesischen Bunkerobjekten oder die Durch-

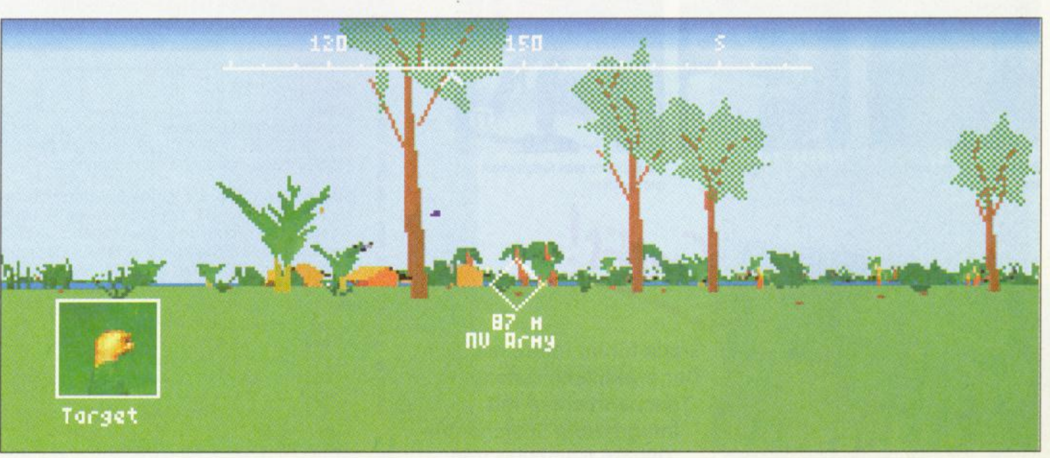
gut

Kein Wunder, daß es mit dem sozialistischen Paradies auf Erden noch nichts geworden ist: Die gegnerische Nationale Volksarmee rukkelt ähnlich unentschlossen durch die Botanik, wie weiland die kommunistische Weltrevolution. Zum Glück haben auch die Computer-Amis mit den Unbillen der schlampigen Programmierung zu kämpfen. Die Chancen sind ausgeglichen. Kanonenboote tuckern schon mal über Land, Hubschrauber schießen sichtlich daneben und treffen doch, und mühsam angeschlepptes Dynamit explodiert mal mit, mal ohne Feuerball. Den feindlichen Bunkern ist´s egal, sie fallen trotzdem um. Hätte man alle diese Dschungel-Bugs entfernt, mein Supergesicht wäre Seal Team sicher gewesen. So feuern taktische Kurzweil, atmosphärische Dschungel-Paranoia und Missionsvielfalt das ungewöhnliche Programm nur in die guten Ränge. Nach kurzer Eingewöhnungszeit erschließen sich dem Platoon-Führer viele Handlungsmöglichkeiten und Finessen. Daß pazifistische Naturen besser die Finger davon lassen sollten, muß wohl nicht extra erwähnt werden. Wer aber schon Spiele wie Special Forces von Microprose mochte und vor keinem knackigen Action-Adventure zurückschreckt, wird auch in Seal Team eine echte Herausforderung finden.



Oben: Die Übersichtskarte ist die wichtigste Schaltzentrale des Point Mans – Hubschrauber und Flußboote werden hier koordiniert

Rechts: Spärliche Vegetation und harte Krieger krauchen durch das Dschungeldickicht



Die Handzeichen der Amerikaner waren in Vietnamkrieg eine der gebräuchlichen Verständigungsmethoden. Gerade im hellhörigen Dschungel wurden kurze Gesprächsfetzen oder Schreie von Verwundeten schnell zum Verhängnis eines ganzen Platoons.

MARSCHORDNUNG LINIE

führung eines durchtriebenen Hinterhaltes, in dem alle auftauchenden VC's liquidiert werden müssen. Wie es sich für einen Seal-Führer gehört, marschiert Ihr Eurem Team voran. Dabei könnt Ihr die Angelegenheit aus zwei Blickwinkeln betrachten: In Kampfhandlungen unabdingbar ist der Blick durch die Augen Eures Point Mans. Hier werden alle Ziele, vom Ochsenkarren bis zur Palmenhütte in ein imaginäres Visier geholt. Praktischerweise wurde auch gleich ein Kompaß in Euer Augenfeld implantiert, das gleich eine Marke Eures Zielkreuzes einschließt. Steht ein Wandertag mit großen Entfernungen an, könnt Ihr so Eure Leute auf die Piste eichen. Blickvariante Nummer zwei ist der direkte Blick auf Euren Point Man. Aus einem Winkel von Schräghinten bekommt Ihr so eine quasi Filmperspektive.

Um die Angelegenheit im totalen Überblick zu behalten, steht Euch eine Kartenfunktion des Geländes zur Verfügung. Die Karte ist in mehreren Stufen zoombar und zeigt Euch Landschaft und Technik. Herumsausende Vietcongs könnt Ihr allerdings nur sehen, wenn Ihr die Charaktere im Blickwinkel habt. Dabei könnt Ihr Euch entscheiden, ob die Handlung während der Schmökerstunde eingefroren werden soll oder alles in Echtzeit weiterläuft. Über zwei Zusatzmenüs in der Übersichtskarte kann Verstärkung angefordert werden. Wenn es drauf ankommt, geben Euch Hubschrauber und Flußboote die nötige Feuerunterstützung im Kampf gegen die VC´s. Per Zielkreuz auf der Karte könnt Ihr die fliegende und schwimmende Unterstützung zu den Brandherden leiten. Eine weitere Kartenoption ist die Einstellung Eures Teams: Die aktuelle Bewaffnung, Formation oder das Angriffsziel können so leicht und locker festgelegt werden. Je nach Gelände und Auftrag, bieten sich verschiedene Kampfformationen Eures Teams an. Unter normalen Umständen folgen Euch Eure Pappenheimer in einer Reihe. Denkbar ungünstig wird die Situation, wenn es zu einem Feuergefecht mit Charly kommt, denn der erste der Reihe befindet sich dann zwischen zwei Fronten. Wenn es brenzlig wird, laßt Ihr Eure Mannen besser in einer Diamantformation, in einer V-Formation oder in einer Linie antreten.

Per Zeitraffer lassen sich extrem lange Gänge bedingungslos abkürzen. Habt Ihr alle Aufträge im Kasten, könnt Ihr das *Seal Team* per Hubschrauber oder Schiff herausholen lassen. Dürft Ihr Euch mit erledigten Aufträgen rühmen, bleiben auch die begehrten Medaillen nicht aus. *cd*

gelAt so

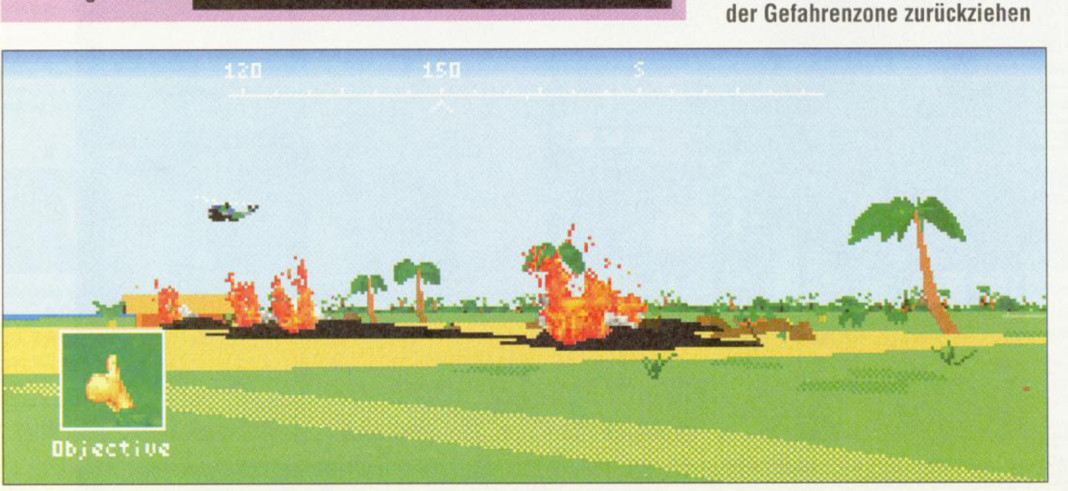
Seal Team zeigt uns eine Kombination aus ansprechender Atmosphäre und miserabler Technischer Leistung. Zwar muß man den Programmierern zugute halten, daß *Seal Team* zu den wenigen Spielen mit einer funktionierenden 3-D-Oberwelt gehört, doch leider hat die virtuelle Realität im Mekong-Delta mit heimtückischen Fehlern zu kämpfen: In Panik rasen Boote über knallgrüne Digiwiesen, verzerren sich grobaufgelöste Seals in den Perspektiven und ab und zu machen es sich Soldaten auf der Wasseroberfläche bequem. Einen ganz besonderes Gimmick ließen sich die Programmierer mit der Steuerung des Heldenteams einfallen. Kämpft Ihr per Tastatur, ruckelt das Mekong-Delta wie bei einem Erdbeben der Stärke 6,8. Schiebt Ihr die Maus, dann könnt Ihr Euch zwar schnell drehen, doch bevor sich Eure Leute in Gang setzen, qualmt die Kugel. Auch optisch erinnert *Seal Team* an einen niedergepixelten Erbseneintopf: Eure Team-Kollegen schwabbeln in einsamen Farben und sparsamen Polygonen. Im Vergleich zu älteren Spieleproduktionen dieses Themas, man denke nur an die Knallerorgien *Rambo* oder *Platoon*, ist *Seal Team* einer der besten Umsetzungen des Vietnam-Traumas. Dank Realitätstreue und Unterstützung des UDT/SEALs Museum beinhaltet das Programm gewisse Kritikpunkte der recht kribbligen Kriegsthematik. Doch miese Programmierleistung und stupider Dschungelalltag lassen nur mein Dreiergesicht in den Kasten.



Leider passen nicht viele Zwischensequenzen auf die zwei Disketten

Nach gelungenen Missionen wird nicht mit Medaillen gespart

Im Briefing werdet Ihr mit Eurem Auftrag vertraut gemacht



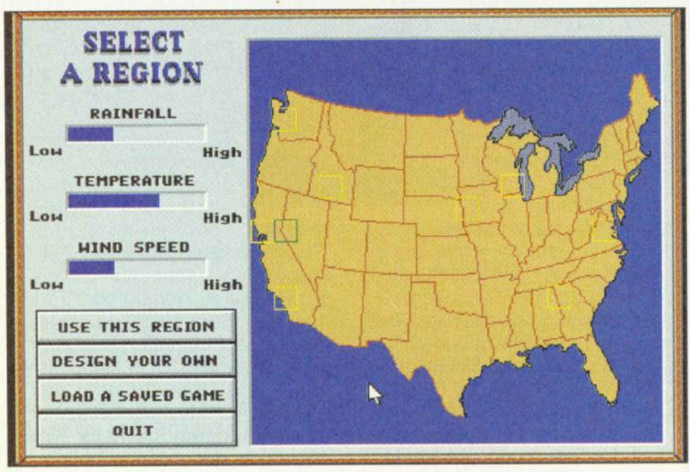
Call a Chopper: Bei Hubschrauberunterstützung solltet Ihr Euch lieber aus der Gefahrenzone zurückziehen

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 71%

Grafik: 59% **Sound:** 65%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er, 640 KB, 1MB EMS), 4 MB Festplatte, VGA
Unterstützt: AdLib (Gold), Soundblaster (Pro), Pro Audio Spectrum (16), General Midi, Roland, Maus, Joystick
Geplant für:

Her mit dem Butterberg!

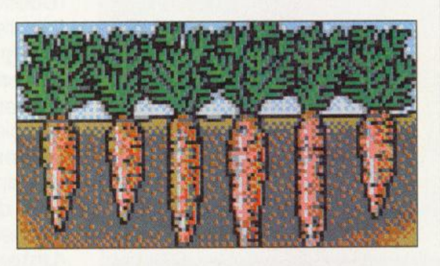


Die Qual der Wahl: Der Landmann steckt seinen Boden ab

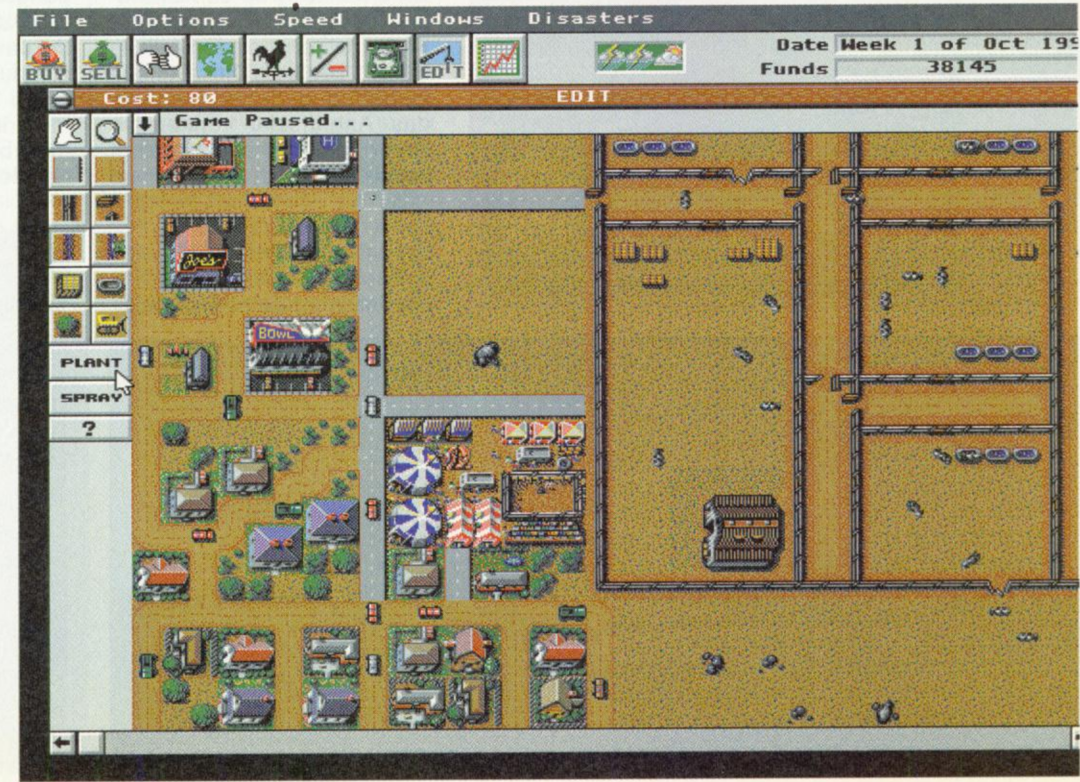
SimFarm

Es soll inzwischen Großstadtgören geben, die nicht wissen, wie eine leibhaftige Kuh aussieht und Milch für ein Abfallprodukt der Cola-Herstellung halten. Höchste Zeit, das Weltbild der unwissenden Kleinen wieder geradezurücken und die tatsächliche Quelle unserer Nahrungsmittel aufzudecken. Die Rede ist natürlich vom angesehenen Bauernstand, meines Wissens eine der wenigen Berufsgruppen, die noch nicht in adäquater Form im Computerspiel zu Ehren gekommen ist. Diese Lücke wird jetzt von Maxis, den Pädagogen unter den Softwareentwicklern, geschlossen.

SimFarm reiht sich problemlos in die lange Reihe der anderen Sim-Spiele ein, nur geht`s hier endlich weniger abstrakt zur Sache. Nach ökologischer Katastrophenbewältigung (*SimEarth*), Ameisenhaufenverwaltung (*SimAnt*) und genetischen Spielereien (*SimLife*), dürfen wir uns jetzt auf den Trecker schwingen und die eigene Scholle beackern. Wie beim Urprogramm *SimCity*, müssen wir wieder alles selber bauen. Ob wir nun Straßen anlegen, Bewässerungsgräben ziehen, Viehgatter aufstellen, Scheunen bauen oder die Felder düngen, — ohne unsere Unterstützung läuft fast nichts.



Bevor wir uns in den Matsch stürzen, dürfen wir zwischen acht Szenarien, sprich Regionen der USA, wählen. Jedes Siedlungsgebiet bietet andere Temperaturen, Niederschlagsmengen und Windstärken. Zusätzlich sind die einzelnen Farmen unterschiedlich groß und unterschiedlich gut ausgerüstet. Alternativ dazu könnt Ihr Euch selbst einen Landstrich zusammenstellen oder vom Zufallsgenerator auswürfeln lassen. Fangt Ihr ganz bei Null an, dann habt Ihr neben einem Farmhaus, ein paar Feldern und spärlichem Grundkapital nichts. Wer mit mehr Spielgeld starten möchte, kann in der lokalen Bank einen Kredit zu saftigen Zinsen und hap-



Pleitegeier: Gleich klebt der Kuckuck am geliebten Lanz

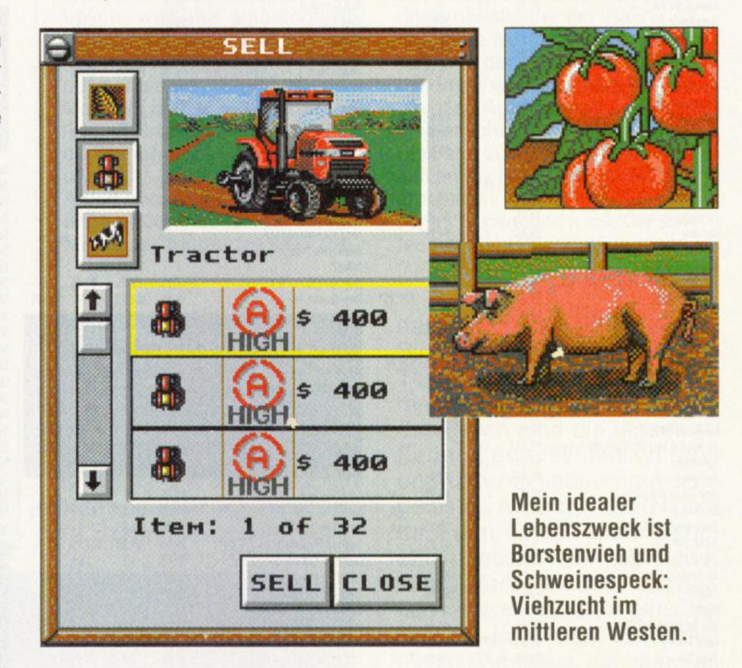


Ich hab meine über den Bildschirm wuselnden "Sims" wieder, und der alte Maxis-Spielsog lugt schüchtern aus der Ackerkrume. Nach den abgefahrenen Lernprogrammen der letzten Jahre, setzen uns die Kalifornier endlich handfestere Programmkost vor. — Unter einem Bauernhof mit seinen vielfältigen Problemen kann sich jeder etwas vorstellen. Wie üblich, wird der ambitionierte Simulant reichlich mit Menüs und Infomaterial eingedeckt. — Das aufmerksame Studium des Manuals ist höchste Bauernpflicht. Wer dagegen allzu schnell die Managerflinte ins Korn wirft, und sich durch die Automatik Arbeit abnehmen läßt, hat bald nichts anderes zu tun, als mit der Maus die Felder zu spritzen. Läuft das Spiel dazu noch im Zeitraffer, wird das zur nervig-stupiden Dauerbeschäftigung. Nur wer von der Saat bis zur Ernte alles selbermacht, kommt in Wallung und motivierenden Spielfluß. Leider wird der Bauernalltag dann sauschwer; wer kann schon die besten Aussaat- und Erntezeiten von gut zwanzig Nutzpflanzen im Kopf speichern. Wer also nicht hundertprozentig bei der Sache ist und alles akribisch plant, steht bald vor den Trümmern seiner Landmannexistenz. Dank der liebevollen Aufmachung und dem spielerischen Gehalt, darf man SimFarm zumindest jedem ernsthaft an der Materie Interresierten, empfehlen. Wer seine Milch lieber im Supermarkt kauft, der sollte auf SimCity 2000 warten.

pigen Laufzeiten beantragen. Ärmere Bauern sind auf die Hilfe der Genossenschaft angewiesen, die stellt bei Bedarf Saatgut und Maschinen zu relativ günstigen Konditionen. Auf Dauer zahlt es sich jedoch aus, einen eigenen Wagenpark aufzubauen. Andernfalls müssen die Maschinen erst aus der Stadt herangeschaft werden, was kostbare Zeit kostet und z.B. die Ernte verzögern kann.

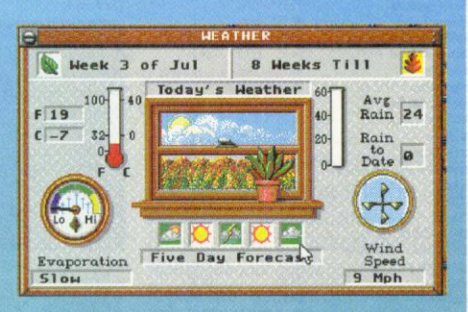
Habt Ihr Euch für einen Landstrich entschieden, geht das eigentliche Bauerngeschäft los. Die Farm wird aus der Vogelperspektive auf einem scrollenden Editierfenster gezeigt, mit der Maus greift Ihr in das Geschehen ein. Während die Jahre in vier verschiedenen Geschwindigkeitsstufen verstreichen, kümmert Ihr Euch um den Aufbau der Farm und des Wegenetzes, sorgt für Düngung und Pflanzenschutz, errichtet ein funktionierendes Bewässerungssystem aus Gräben, Anschlüssen, Pumpen und Windrädern, macht neue Felder mit dem Bulldozer urbar und versorgt den Viehbestand mit Futter- und Wasserstellen. Nebenbei kümmert Ihr Euch um Ernte, Lagerung und Verkauf der angebauten Feldfrüchte und die allgemeine

Ausgedörrt: In trockenen Regionen sind Wassertürme zu empfehlen



Mein idealer Lebenszweck ist Borstenvieh und Schweinespeck: Viehzucht im mittleren Westen.

Menüsalat...



Die Wetterkarte
Alles für den heimischen Wetterfrosch. Wer neue Pflanzungen anlegen möchte oder die Ernte plant, kann sich hier mit Klimatrends der nächsten Tage versorgen.



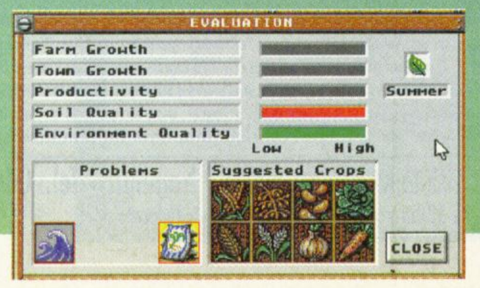
Die Bank
Ihr steht vor der Pleite und deshalb muß ein neuer Kredit her? Kein Problem, die ortsansässigen Geldverleiher machen Euch zu horrenden Zinsen wieder flüssig. Vorsicht, wer nicht rechtzeitig tilgt, wird gepfändet.



Supermarkt
Darf's ein Schaf mehr sein? Wer seine Farm ausrüsten will, geht zum örtlichen Supermarkt und holt die Angebote ein.



Übersicht
Alles Wissenswerte über Bodenbeschaffenheit und Infrastruktur der Gemeinde. Auf dieser Karte tätigt Ihr Grundstückskäufe.



Farmbüro
Greenhorns können hier wertvolle Ratschläge und Hilfen einholen.

Pflege der Farm. Wer nicht regelmäßig schadhafte Zäune und Maschinen repariert, wird nicht mehr effektiv wirtschaften und Miese machen. Ein Zustand, den Bank und Steuerbehörde gar nicht gerne sehen. — Wer nicht regelmäßig seine Schulden bezahlt, hat bald den Gerichtsvollzieher auf dem Hof, der gnadenlos Geräte oder Landbesitz pfändet. Läuft´´s gut mit der Wirtschaft, kauft Ihr natürlich neues Acker- oder Weideland dazu. Großbauern errichten Silos, Ställe und Allzweckhallen, die alle ein bestimmtes Fassungsvermögen haben. So könnt Ihr wertvolles Saatgut in günstigen Phasen einkaufen und zur späteren Verwendung aufheben oder die Ernte einlagern.

Insgesamt kann zwischen 16 unterschiedlichen Nutzpflanzen und vier Tierarten gewählt werden. Je nach Klimagebiet und Bodenqualität eignen sich andere Kombinationen. Wer seine Böden nicht übermäßig auslaugen will, setzt auf Fruchtwechselanbau. Jedes Feld ist über einen speziellen Sub-Screen einzeln zu managen. Zusätzlich werden reichlich Statistiken und Übersichten geboten. Stimmt was nicht auf der Farm, gibt das Programm automatisch eine Meldung aus, auf die man tunlichst reagieren sollte. Wie könnte es anders sein: Auf die liebgewonnenen Maxis-Katastrophen müssen wir nicht verzichten. So dürft Ihr z.B. zwischen Tornado, Dürre, Heuschreckenplage und Flutkatastrophe wählen. *vw*



Genre: Simulation
Hersteller: Maxis
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Import

MS-DOS 72%

Grafik: 61% Sound: 39%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte RAM,4,4 MB Festplatte, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland,
Geplant für: Mac



ZUM SAMMELN!

Heft 11/93

Power-Tips

Computerspieletips

Videospieletips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München

Computerspieletips

TIP DES MONATS

Lands of Lore

Westwoods Edelrollenspiel zeichnet sich nicht unbedingt durch besondere Rätsellogik aus. Erik Schulzes Komplettlösung dürfte dem einen oder anderen Computerritter da gerade recht kommen.

Gladstone Keep
Ihr startet Eure Reise bei Position 1. Geht nach Norden zum Thronraum und sprecht mit König Richard. Dann lauft Ihr zu Position 2 und besorgt Euch den "Magic Atlas" (Automapping!). Betretet Gerons Büro und nehmt die königliche Urkunde. Anschließend begebt Ihr Euch in den Wald.

Northland Forest
Betretet die Höhle der Thugs und versucht Euch hinter die beiden Gestalten zu schleichen.

Thugs Cave
Bei Position 1 zieht Ihr den Hebel, um die Wand zu öffnen. Dann nehmt Ihr die Laterne von Position 2. Wenn Ihr den Knopf bei Position 3 drückt, öffnet sich eine Nische, die den "Thugs Key" freigibt.
Beschwert die Platte Nr. 4 mit zwei Objekten und nehmt Objekte von Platte 5 herunter, um sie freizumachen.
Bei Position 6 müßt Ihr den Knopf in der südlichen Wand drücken, damit ein anderer Knopf in der nördlichen Wand erscheint. Drückt Ihr diesen, erscheint ein Knopf in der Westwand, mit dem Ihr dieselbe verschwinden lassen könnt. Die Kiste bei Position 7 läßt sich mit dem Thug-Schlüssel öffnen, den Ihr bereits besitzt.
Nun kehrt Ihr in den Wald zurück.

Northland Forest
Geht zum Hafen und gebt die Urkunde des Königs dort dem Angestellten.

Southland Forest
Geht zum "Grey Eagle Inn" und sprecht mit dem Mann links. Sein Name ist Timothy und er wird Euch folgen.
Wenn Ihr die Tür zur Rechten anklickt, bekommt Ihr einen Kompaß. Geht anschließend zu "Roland's Manor".

Roland's Manor
Drückt den Knopf bei Position 1. Es erscheint eine Nische, aus der Ihr mehrere Gegenstände entnehmen könnt.
Geht anschließend in den Raum, der am weitesten östlich liegt und bekämpft die Orks und Riesen, die sich dort tummeln. Nachdem Ihr sie erfolgreich besiegt habt, drückt Ihr den Knopf an der Westwand bei Position 2, um sie verschwinden zu lassen.
Bei Position 3 angekommen, sprecht Ihr mit dem sterbenden Roland. Nachdem er dahingeschieden ist, nehmt Ihr seinen Schlüssel und öffnet die Kiste damit. Verlaßt nun den Raum.

Southland Forest
Geht zum Hafen und bezahlt für den Rückweg.

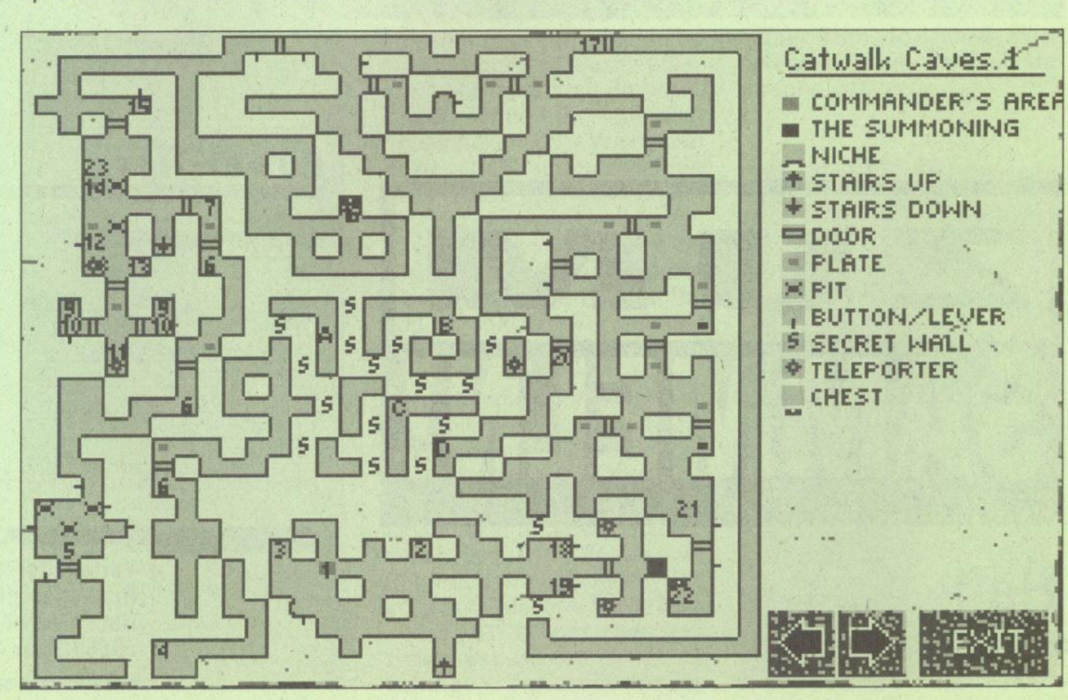
Northland Forest
Geht zurück nach "Gladstone Keep".

Gladstone Keep
Betretet den Thronraum und seht Euch die nachfolgende Sequenz an. Sprecht mit den vier Ratsmitgliedern.
Anschließend solltet Ihr in Begleitung von Baccata in den Wald zurückkehren.

Northland Forest
Geht zur "Draracles Cave".

Caves Level 1
Begebt Euch zur Position 1 und zieht an den Hörnern, um die Wand bei Position 2 verschwinden zu lassen.
Bei Position 3 müßt Ihr lediglich alle drei Knöpfe drücken, um die Gruben unschädlich zu machen – allerdings tauchen sie wieder auf, sobald Ihr bei Position 4 seid.
Wenn Ihr die Platte Nr. 5 beschwert, öffnet sich die Tür bei Position 6. Dieser Schritt ist nicht unbedingt notwendig, aber die katzenartigen Wesen besitzen einiges an Ausrüstung, was für Euch interessant sein könnte.
Platte Nr. 7 muß man beschweren, um den Dolchwerfer in der Wand außer Gefecht zu setzen. (Wichtig: Die Karte erweckt den Eindruck als gäbe es keine Verbindung zwischen Position 7 und 8. Laßt Euch davon nicht beirren – es gibt einen Durchgang!)
In einer der Ratten im Raum bei Position 8 werdet Ihr das "Emerald Eye" finden. Nehmt es und laßt Euch bei Position 9 in die Grube fallen.

Caves Level 2
Macht das Dinosaurierwesen unschädlich. Nehmt das Werkzeug bei Position 10 und drückt den Knopf bei Position 11, dann verschwindet die nördliche Wand.
Im "Pod Room" findet Ihr Eure dritte Gefährtin: Schneidet sie aus dem rechten Kokon heraus. Die anderen Gefangenen könnt Ihr natürlich auch befreien!
Der Knopf bei Position 13 läßt die Südwand verschwinden. Anschließend klettert Ihr die Leiter bei Position 14 hoch.



Caves Level 1
Kehrt zu den drei Knöpfen bei Position 3 zurück und drückt alle herunter.
Dann zu Position 15, wo Ihr die Südwand mit Eurer Spitzhacke zerstört (2x zuschlagen!).
Jetzt zu Position 16, wo Ihr die gleiche Prozedur – ebenfalls an der Südwand – dreimal durchführt. Bei Position 17 wird der Knopf gedrückt, und die Westwand öffnet sich bei Position 18.
Laßt Euch anschließend bei Position 19 in die Grube plumpsen!

Caves Level 2
Öffnet die Truhe bei Position 20 und nehmt Euch das "Sapphire Eye".
Nun steuert Position 21 an und drückt den Knopf. Die Tür öffnet sich. Bei Position 22 angekommen, müßt Ihr das "Emerald Eye" in den Drachen im Osten und das "Sapphire Eye" in den Drachen im Norden einsetzen. Es gibt noch eine andere Lösungsmöglichkeit an dieser Stelle, die Ihr aber selbst herausfinden müßt!
Bei Position 22 wendet Ihr Euch nach Osten (tut Ihr das nicht, seid Ihr möglicherweise auf den eben erwähnten eigenen Lösungsweg angewiesen).
Bei Position 28 könnt Ihr einen Knopf drücken, der etwas Ginseng in einer Nische erscheinen lassen wird.
Bei Position 29 braucht Ihr zwei Dolche. Drückt den Knopf, zieht an den Hörnern, drückt erneut den Knopf, öffnet das Schloß, drückt den Knopf, legt einen Dolch in die erschienene Nische, drückt den Knopf, legt den zweiten Dolch in die Nische und drückt wieder den Knopf, um die Westwand verschwinden zu lassen.
Bekämpft die Höhlenmenschen und brecht die Truhe bei Position 30 auf.
Nehmt den "Jewelled Dagger" und befördert mittels "Freeze Spell" die Schriftrolle aus der Truhe. Den Spruch solltet Ihr frühzeitig lernen!
Nun macht Ihr Euch auf den Weg zur Treppe. Bei Position 31 angekommen, werft einen Stein auf den Knopf, um die Grube zu verrücken.
Jetzt könnt Ihr die Treppe heruntergehen.

Caves Level 3
Die Grube im Osten von Position 32 ist eine optische Täuschung – Ihr könnt über sie hinübergehen und die Truhe bei Position 33 öffnen.
Wenn Ihr nicht schon leere Flaschen besitzt, solltet Ihr Euch bei Position 56 eine nehmen. Insgesamt braucht Ihr drei davon, also sammelt sie ein, wo Ihr sie kriegen könnt!
Wenn Ihr mögt, könnt Ihr den "Iron Key" bei Position 34 nehmen (ich habe allerdings noch nicht herausgefunden, wozu er gut ist).
Bei Position 35 könnt Ihr mittels Knopfdruck eine Nische erscheinen lassen, in der sich ein Dolch und eine Aloe befinden.
Nun weiter zu Position 36. Drückt den Knopf, um eine Öffnung der Wand zu Position 37 zu erhalten. Bei 38 holt Ihr den "Red Key" aus der Truhe. Bei Position 41 solltet Ihr dann die Treppe heruntergehen.

Caves Level 4
Drückt den Knopf bei 42 und laßt damit die Westwand verschwinden. Weicht dem Feuerball aus! Bei 43 müßt Ihr wieder einmal das Werkzeug einsetzen, um die Wand zu zerstören. Öffnet die Truhe bei 44, und Ihr werdet einen "Bezel Ring" finden. Die Truhe bei 45 enthält eine Armbrust. Bei Position 46 zerstört Ihr die Nordwand mit der Spitzhacke.
Die Platten 47, 48 und 49 müssen wieder beschwert werden, um die Feuerbälle zu stoppen. Ihr könnt nun den Knopf bei Position 50 drücken, um eine Nische mit einem Dolch und etwas Geld erscheinen zu lassen.
Geht bei Position 51 die Treppe hinauf.

Cave Level 3
Geht zum Nest von Draracle (Position 52). Klickt auf den Bogengang und legt den "Jewelled Dagger" auf den Altar. Geht nun zurück zu Draracle und besorgt Euch die Schriftrolle mit dem Rätsel. Nun die Treppe hinauf zu Position 53. Jetzt könnt Ihr nicht mehr zurück in diese Höhlen.

Caves Level 2
Bei 54 die Treppen hinaufgehen.

Caves Level 1
Zieht an den Hörnern bei Position 55, bis sich die Westwand auftut. Dann verlaßt diesen Platz.

Northland Forest
Kämpft mit den Orks, die vor der Höhle des Draracle lauern. Dann sprecht Ihr mit Timothy, der im Sterben liegt.
Am "Lake Dread" werdet Ihr mit dem Boot nach Opinwood übersetzen, wo Ihr Victor findet.

Opinwood
Geht zum Sumpf.

Gorka Swamp
Bei Position 1 solltet Ihr ein wenig Sumpfwasser in eine Eurer Flaschen abfüllen (eine der Ingredienzien für den Heiltrank, der Richard kurieren kann).
Bei 2 findet Ihr einen Ring in einer Truhe.
Um weitere Zutaten für Euren Zaubertrank zu bekommen, müßt Ihr nun den Medizinmann aufsuchen und ihm die Rätselschriftrolle zeigen. Laßt Euch zumindest über das "Powder of Your Mother" aufklären.
Die nächste Station ist der "Gorka Chieftain". Wenn er Euch fragt, was Ihr für den "Ruby of Truth" einzutauschen bereit seid, bietet ihm alles an! Er wird sich für den "Ceremonial Bronze Helmet" entscheiden und das Geschäft ist gemacht. (Nebenbei bemerkt: Die Matschlöcher im Sumpf könnt Ihr ignorieren, wenn Ihr in deren Nähe den "Freeze Spell" einsetzt.)
Den Helm, den Ihr dem Chieftain angeboten habt, findet Ihr in der Nähe von Position 3. Bevor Ihr ihn jedoch nehmen

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den **Tip des Monats** machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe, und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit, die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

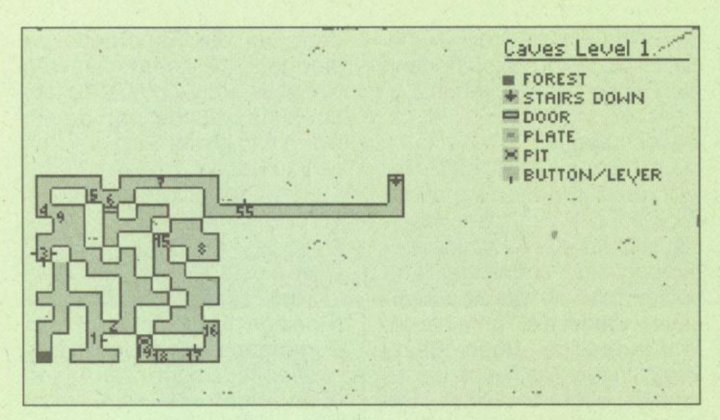
Faxomanie

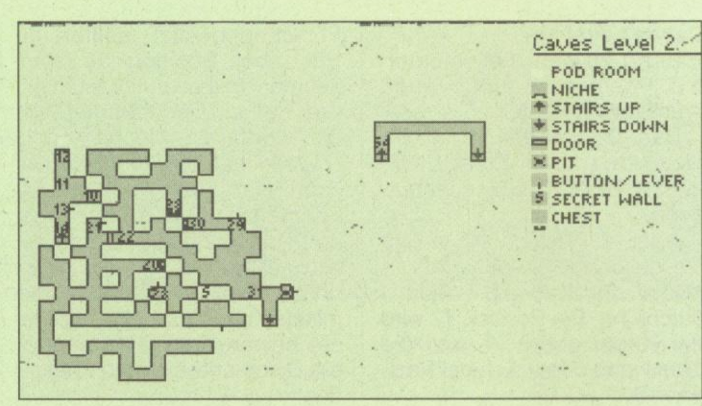
Bitte keine Tips mit der Faxmaschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

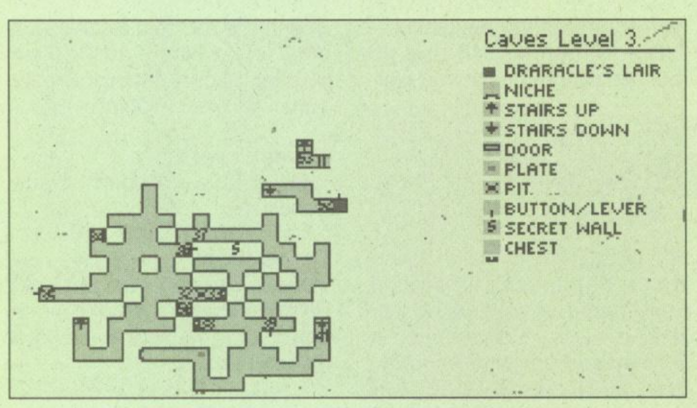
Ja, bitte!

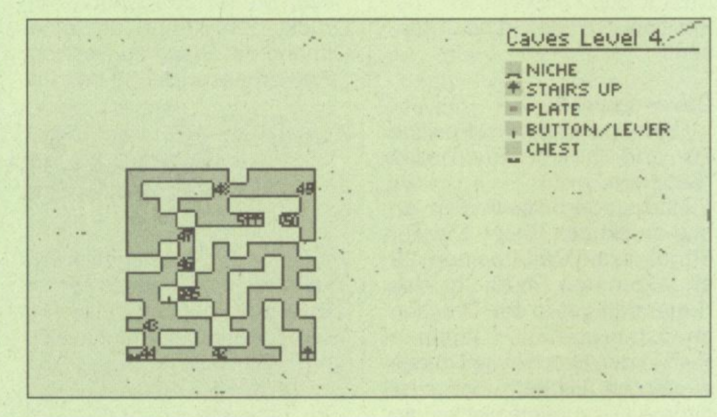
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.
Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.
Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

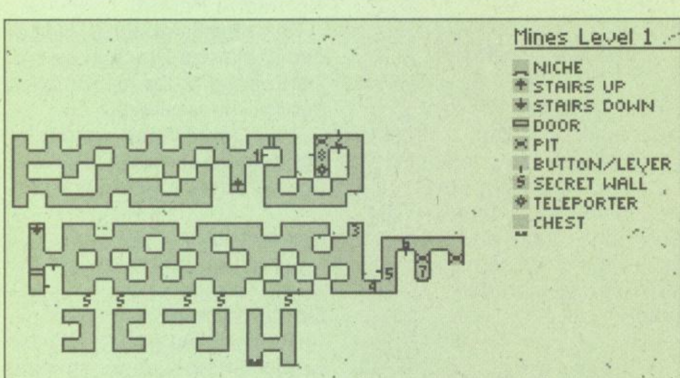
Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

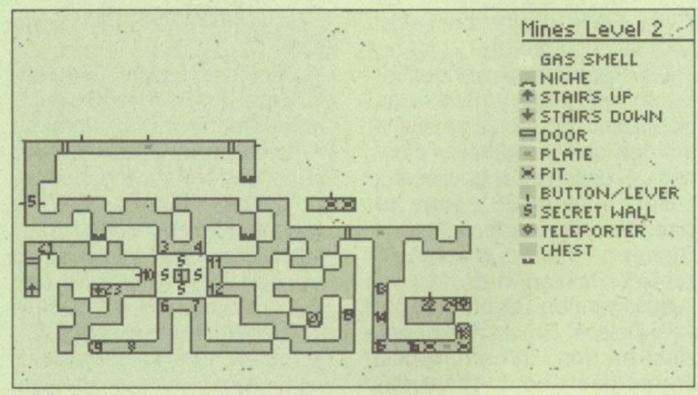


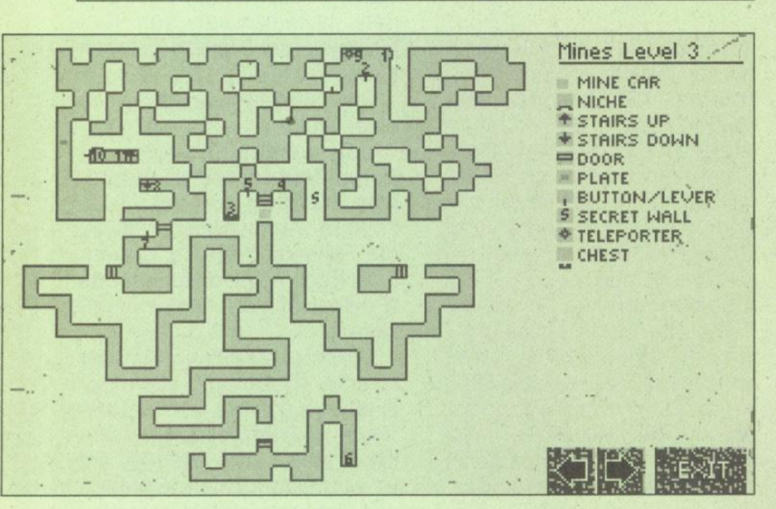


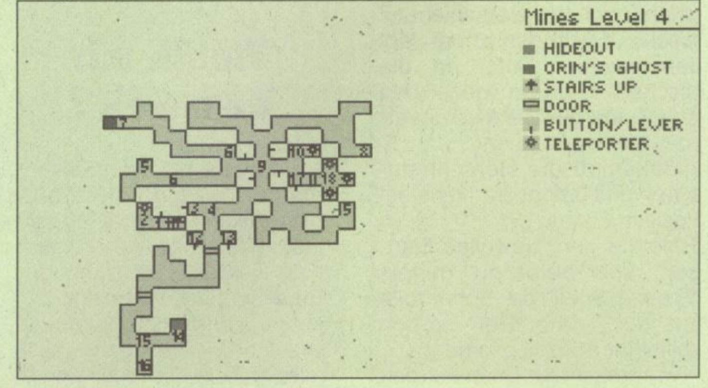












könnt, müßt Ihr noch das Monster unschädlich machen, das ihn bewacht.

Nun geht zurück zu "Gorka Chieftain" und übergebt ihm den Helm.

Mit dem "Ruby of Truth" in Eurem Besitz geht es nun Gott sei Dank zurück nach Opinwood.

Opinwood

Einer Eurer Charaktere sollte den "Ruby of Truth" tragen, wenn Ihr den Wagen von Droek besucht. Er wird Euch nun Glauben schenken.

Sprecht mit Dawn. Sie wird Euch einen Schlüssel geben – einen von vier, die notwendig sind, um King Richard zu befreien. Außerdem schenkt sie Euch ein paar leere Gefäße für Eure Elixier-Zutaten, die Ihr tunlichst behalten solltet – Ihr werdet sie noch brauchen.

Nun verlaßt diesen Ort und geht zu den "Urbish Mines".

(Achtung: Wenn Ihr bereits in den Minen wart, bevor Ihr mit Dawn gesprochen habt, hat sie Euch schon den – sehr wichtigen – "Vaelans Cube" gegeben.)

Urbish Mines

Noch seid Ihr nicht bereit, in die Minen zu gehen! Geht schnurstracks durch und öffnet auf keinen Fall die Tür – der Larkhon wird Euch sonst mit Sicherheit töten!

Upper Opinwood

Benutzt jeweils eine Flasche mit den Hornissennestern, die mit Nr.1 gekennzeichnet sind. Der Honig der Hornissen ist die

zweite Zutat, die Ihr für Richards Heiltrank benötigt.

Öffnet die Truhe bei Position 3 (mit Gewalt oder auf die sanfte Tour) und entnehmt die Armbrust "Valkyrie", die Feuerbälle schießen kann.

Bei 3 befindet sich ebenfalls eine Truhe, die ein Jadehalsband enthält.

Auch die Truhe Position 4 enthält eine nette Überraschung: einen grünen Schädel, den man mitnehmen sollte.

Danach kehrt Ihr zu den Minen zurück.

Urbish Mining Co.

Nun dürft Ihr die Tür öffnen! Um den Larkhon außer Gefecht zu setzen, benötigt Ihr den grünen Schädel. Falls Euch zwischendurch die Magie ausgeht, verlaßt die Höhle und kehrt wieder zurück (kann durchaus mehrmals passieren).

Nachdem das Kapitel Larkhon abgehakt ist, steigt Ihr die Treppen bei Position 2 hinunter und unterhaltet Euch mit dem Angestellten bei 3. Bevor Ihr diesen Bildschirm verlaßt, nehmt den Pickel zu seiner Linken und bemächtigt Euch des schweren Schlegels aus der Nische bei Position 4.

Um die Tür bei 5 zu öffnen, muß man die andere nördliche Tür schließen (man kann sie nicht beide zugleich offenlassen).

Öffnet die Truhe bei 6 und nehmt den "Silver Key". Dann die Treppe hinunter bei Position 7.

Mines Level 1

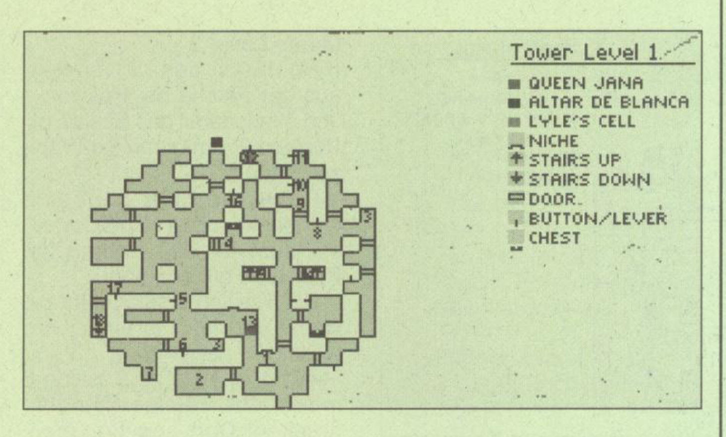
Nun könnt Ihr den "Silver Key" benutzen: Öffnet mit ihm das Schloß bei Position 1! Bei 2 müßt Ihr das Rad ganz im Norden einmal herumdrehen. Wenn Ihr nun den Knopf bei 8 drückt, erscheint ein Teleporter und eine Grube. (Dreht Ihr am südlichen Rad und drückt dann den Knopf, werdet Ihr zum "Office Level" zurückteleportiert, während nach dem Drehen beider Räder nur die Grube erscheint).

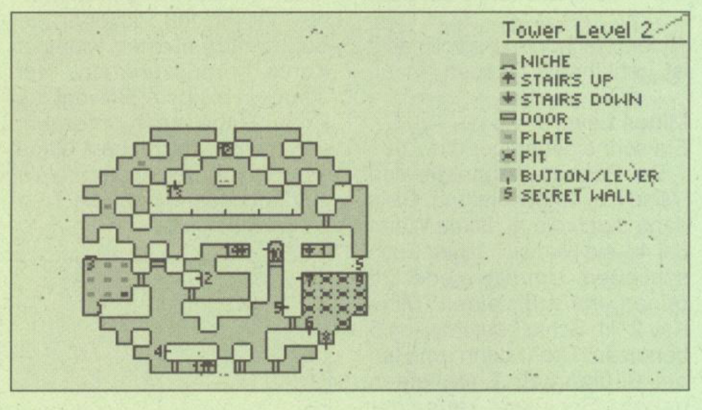
Begebt Euch nun in den Teleporter.

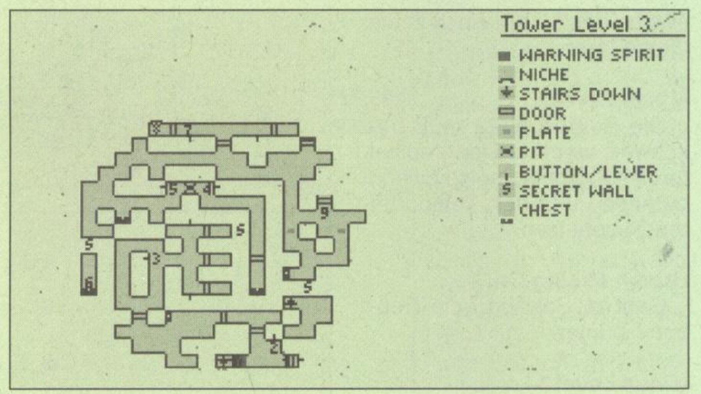
Mines Level 2

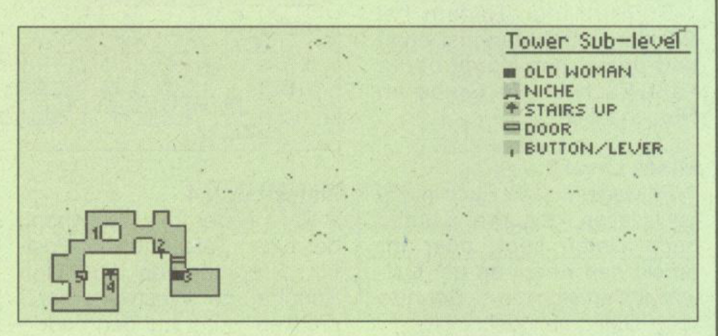
Der Teleporter bringt Euch zu Position 1, wo Ihr die Knöpfe 3 und 4 drücken müßt, um die nördliche Wand zu beseitigen.

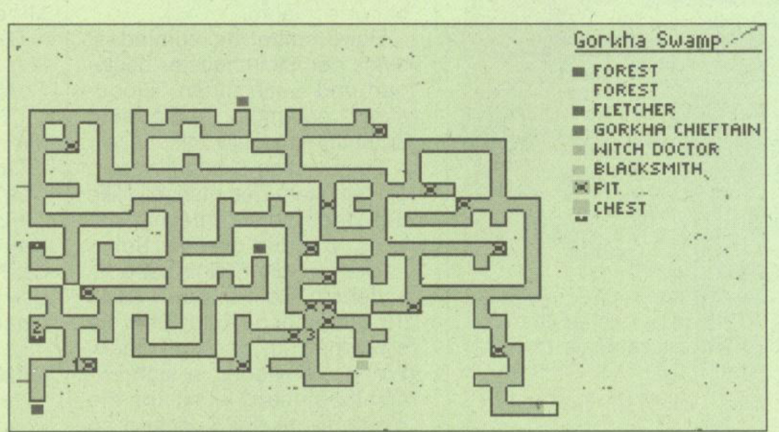
Hier gibt es nur Dinge, die nicht absolut notwendig für den Fortgang des Spieles sind (mit den Rädern verfährt man wie folgt: erst am linken dre-

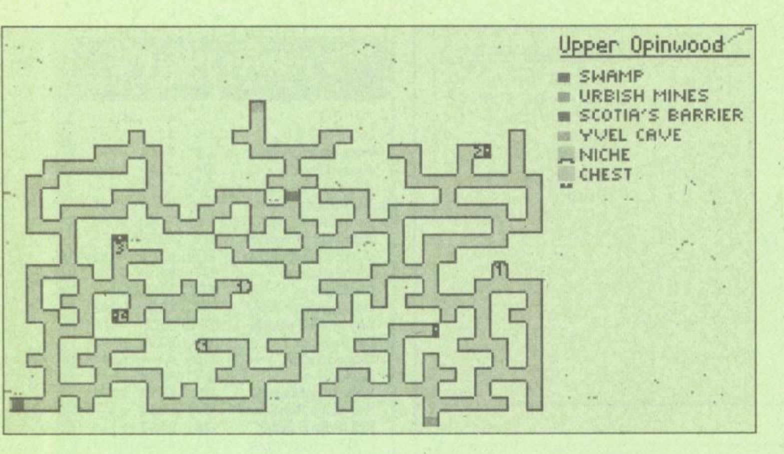












hen, dann an dem rechten und zuletzt an dem in der Mitte).

Knöpfe bei 6 und 7 drücken und die Südwände verschwinden. Beschwert nun Platte 8 und holt Euch den "Mine Key 4" aus der Nische. Diesen könnt Ihr bei Position 10 benutzen, um die westlichen Wände verschwinden zu lassen.

Momentan könnt Ihr hier nichts Wichtiges tun. Drückt den Knopf bei 11, um die Ostwand zu öffnen. Wenn Ihr durch die Tür geht, schließt sie sich hinter Euch. Beschwert nun die Platte Nr. 13. Platte 14 muß betreten und beschwert werden, während man auf Platte 15 einen Gegenstand werfen muß. Platte Nr. 16 kann dann wieder normal beschwert werden.

Laßt Euch einmal treffen, bevor Ihr den "Wand of Fireballs" aus der Nische bei Position 18 holt. Die Tür öffnet sich nun. Auf dem Weg zurück werdet Ihr noch einmal ein wenig angebrutzelt.

Jetzt könnt Ihr den Knopf bei 12 drücken. Benutzt den "Wand of Fireballs" oder den entsprechenden Spruch, um Feuerbälle auf Position 19 zu lenken. (Ihr solltet zwei Felder entfernt sein, damit Euch nichts passiert).

Der "Mine Key 5" wartet in einer Nische bei 20 auf Euch und kommt gerade recht, um mit ihm das Schloß bei 21 zu öffnen. Nachdem das vollbracht ist, geht Ihr die Treppen hinauf.

Mines Level 1
Ein sehr eigenartiger Ort...

Bei Position 3 könnt Ihr den "Mine Key 2" bekommen. Geht dann durch die geheime Wand bei 4 – sie wird sich hinter Euch schließen. Um sie wieder zu öffnen, müßt Ihr einen "Mine Key 2" im Schloß bei Position 5 benutzen. Dreht dann am Rad bei 6 und holt Euch einen neuen Schlüssel aus der Nische bei 7. Laßt Euch in die Grube fallen!

Mines Level 2
Die Platte bei 22 muß beschwert werden. Dann solltet Ihr den Knopf in der Nordwand betätigen und den Teleporter bei 24 benutzen.

Urbish Mining Co.
Geht bei Position 7 die Treppen hinunter.

Mines Level 1
Dreht an den Rädern bei Position 2 (Richtung ist egal) und drückt den Knopf bei 8. Laßt Euch in die Grube im Norden fallen.

Mines Level 2
Entweder Ihr laßt Euch in das Loch fallen, das zwei Schritte nach Osten liegt, oder Ihr drückt den Knopf an der Ostwand der sich zwei Schritte nach Osten befindet.

Urbish Mining Co.
FOREST
FOREST
MACHINE
CLERK OFFICE
NICHE
STAIRS UP
STAIRS DOWN
DOOR
BUTTON/LEVER
CHEST

Mines Level 3
Holt Euch den "Silver Key" aus der Nische bei Position 1 und öffnet damit das Schloß bei Position 2, um damit die Wand zu öffnen.

Öffnet die Kiste bei 3 und entnehmt Ihr das "Gold Jewel", mit dem Ihr das Schloß bei Position 4 öffnen könnt.

Bei Position 5 betätigt Ihr die Hebel und fahrt in einer Lore weiter.

Auf dem Weg zu Position 6 müßt Ihr einige Knöpfe drücken. Dort angekommen, benutzt Ihr den Pickel an der Südwand, um einen Klumpen Kohle herauszuhauen. Nun zurück in die Lore. Bewegt den linken Hebel nach unten und den rechten nach oben. Öffnet das Schloß bei 7, um die Tür zu öffnen, dann geht die Treppe bei 8 hinunter.

und erhaltet einen "Rusty Key".

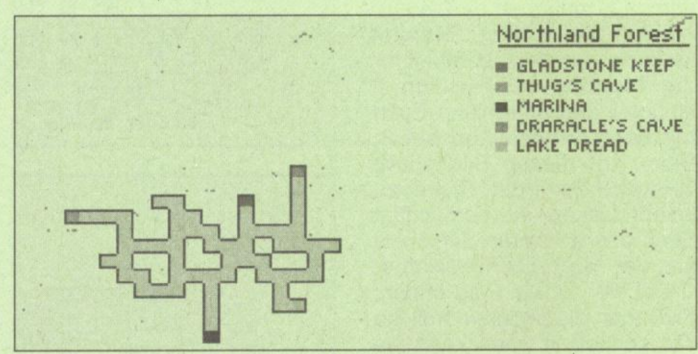
Geht zu Position 8 und durchsucht die Knochen zweimal.

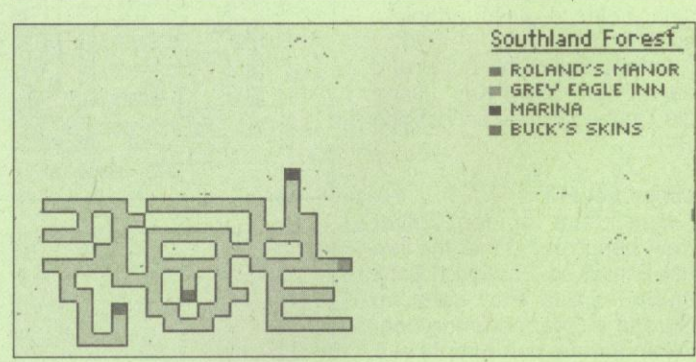
Die "Note" benötigt Ihr nicht, aber der "gear" ist wichtig.

Bei Position 10 geht Ihr dann in den Teleporter und klettert bei 11 die Treppen hoch.

Mines Level 3
Benutzt den Teleporter bei 9.

Urbish Mining Co
Öffnet das Schloß bei Position 8 – die Tür öffnet sich und Ihr steht vor einer Maschine (Position 9). Hier könnt Ihr nun das Zahnrad am großen Rad befestigen. Öffnet nun das Gitter, legt ein wenig Kohle hinein und schließt ihn wieder. Zieht den oberen Hebel und geht die Treppen bei 7 hinunter.





Mines Level 4
Bei 1 findet Ihr einen Knopf, der einen Teleporter bei Position 2 erscheinen läßt. Den Knopf an der Westwand bei 3 drücken – das legt den Feuerballwerfer lahm.

Bei 5 solltet Ihr zumindest eines der Steinmonster besiegen und Euch einen "Bloodstone" erkämpfen – die dritte Zutat für den Heiltrank!

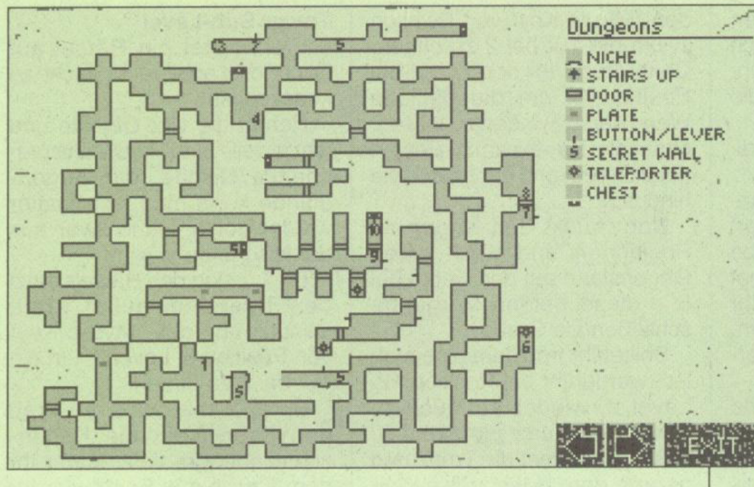
Bei Position 9 befindet sich ein "spinner", den man mit Hilfe der vier Räder "entschärfen" kann. Benutzt nun die Spitzhacke, um die Steine bei 6 zu entfernen. Bei Position 7 klickt Ihr die Knochen an, und sie erwachen zu neuem Leben. Wenn sie wieder in sich zusammenfallen, klickt Ihr die rechte Seite der Knochen an

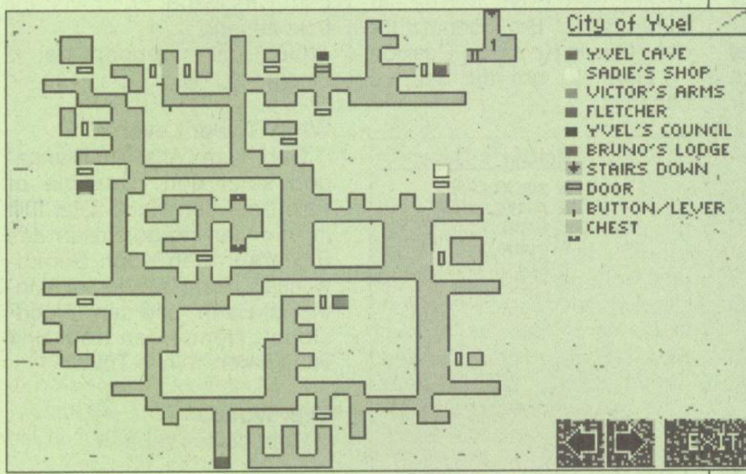
Mines Level 1
Dreht das nördliche Rad nach oben und drückt den Knopf bei 8. Nun könnt Ihr den Teleporter betreten.

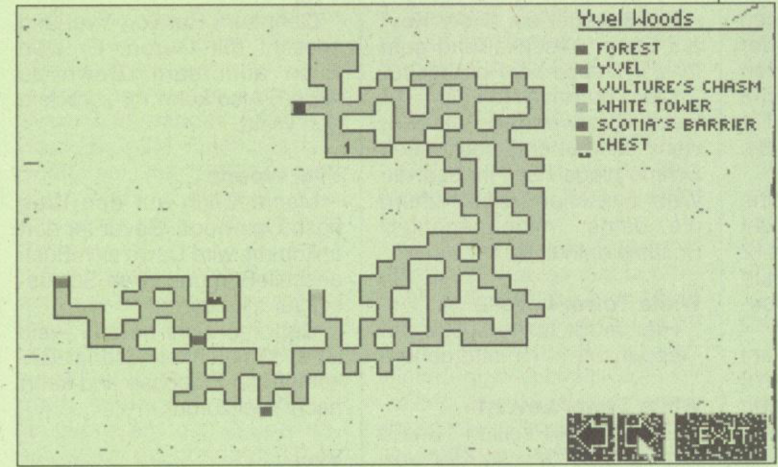
Mines Level 2
Das Wasser ist jetzt gesunken. – Ihr könnt die Treppe bei Position 23 heruntergehen.

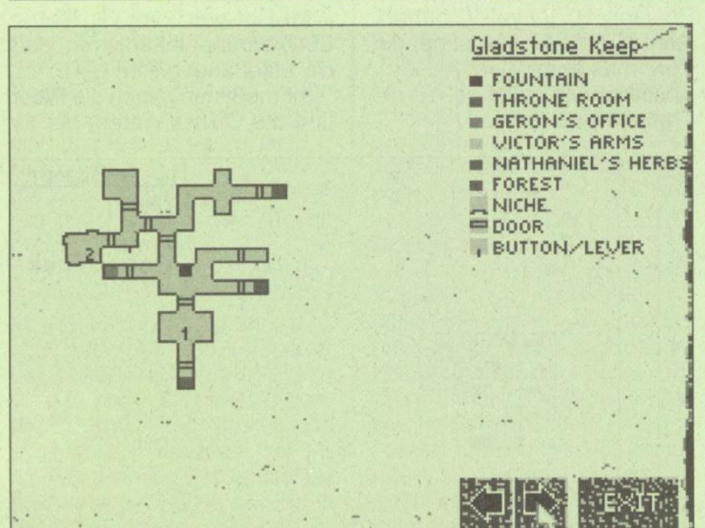
Mines Level 3
Drückt den Knopf an der westlichen Wand bei Position 10 und nehmt den "Shiney Key" aus der Nische, die in der Nordwand erscheint. Geht bei Position 11 die Treppe hinauf.

Mines Level 2
Jetzt die Treppe hoch bei Position 21.









Mines Level 2
Laßt Euch hier in die Grube bei 7 fallen.

Mines Level 2
Benutzt den Teleporter bei 24.

Urbish Mining Co.
Bei Position 7: Treppe hinuntergehen.

Mines Level 1
Laßt Euch in die Grube bei 8 fallen.

Mines Level 2
Diesmal müßt Ihr Euch zur Abwechslung in die Grube im Osten plumpsen lassen.

Mines Level 3
Bei Position 5 muß man den linken Hebel nach unten drücken, den rechten nach oben. Dann geht es die Treppen bei 8 hinunter.

Mines Level 4
Benutzt den Teleporter bei 2 und öffnet mit dem "Shiney Key" das Schloß bei Position 12. Das Schloß bei 13 läßt sich mit dem "Rusty Key" aufmachen. Wenn beide Schlösser "geknackt" sind, öffnet sich die Tür. Bei Position 14 unterhaltet Ihr Euch mit Paulson. Nehmt seinen Schlüssel (d.h. die Pyramide, die er erscheinen läßt), bevor Ihr diesen Bildschirm verlaßt.

Mit Eurer um Paulson vergrößerten Party schaut Ihr nun bei Position 15 auf die Südwand – es erscheint ein Knopf, den Ihr drücken solltet, um die Wand verschwinden zu lassen.

Aus Paulsons Ausrüstung bei 16 solltet Ihr auf jeden Fall den "Mine Key 4" und – noch wichtiger – "Vaelan's Cube" aussuchen. Den "Mine Key" benötigt Ihr für das Schloß bei 17.

Anschließend benutzt Ihr den am weitesten nördlich liegenden Teleporter bei 18, um zum obersten Level zurückzukommen.

Urbish Mining Co.
Geht die Treppe hoch nach "Upper Opinwood".

Upper Opinwood
Geht zum "Scotia's Barrier" und benutzt drei Mal "Vaelan's Cube", um den Zauber zu lösen. Betretet nun "Yvel Woods"

Yvel Woods
Nachdem Ihr "Vaelan's Cube" benutzt habt, wird er sich auflösen. Es gibt allerdings noch eine andere "barrier" zu überwinden, für die Ihr einen anderen "Cube" benötigt. Den bekommt Ihr, wenn Ihr einen der riesigen Orks bei Position 1 erlegt. Macht die zweite Barriere unschädlich und betretet Yvel.

Yvel
Betretet Sadies Shop. Wenn Ihr den Rätselspruch mittlerweise habt entziffern lassen (wenigstens die Passage über das "Powder of Your Mother"), wird sie Euch die letzte Zutat zu Eurem Trank aushändigen: "Mother of Earth".

Ihr könnt auch in Victors Shop einkaufen gehen – aber hier gibt es nichts von Bedeutung.

Kehrt nun zurück in die "Yvel Woods".

Yvel Woods
Geht zum "White Tower!

White Tower Level 1
Nachdem Ihr eine der Amazonen bei Position 2 besiegt

habt, dürft Ihr Euch einen "Mystic Key" nehmen. Um die Würmer abzuhalten, müßt Ihr die Gitter bei den Positionen 3 schließen.

Falls Ihr Euch bei 4 gefangen findet, liegt das daran, daß bei geöffneter Tür eine Wand erscheint. Schließt einfach die Tür und die Sache ist geritzt!

Das Schloß bei 5 könnt Ihr knacken, falls Ihr Lust dazu verspürt, hinter der Tür werdet Ihr allerdings nichts finden.

Bie Position 6 benutzt Ihr den "Mystic Key" von 2, um die Tür zu öffnen. Bei Position 7 findet Ihr einen weiteren Schlüssel dieser Art, den Ihr zum gleichen Zwecke bei 8 einsetzen könnt.

Bei den Amazonen (Position 9) gibt es einen weiteren "Mystic Key", den Ihr bei Position 10 einsetzt, nachdem Ihr den Knopf gedrückt habt. Nun wird sich die Zellentür öffnen und Ihr könnt Lyle aus seiner Gefangenschaft befreien.

Drückt dann den Knopf bei 12 und eine Nische erscheint, in der ein "Amber Ring" liegt. Dieses Schmuckstück legt Ihr in die entsprechende Nische bei 1.

Bei Position 13 habt Ihr die Aufgabe, Queen Jana zu besiegen, um auf diese Weise einen "Mystic Key" zu erhalten.

Danach macht Ihr Euch auf den Weg zur Treppe bei 14 und steigt hinauf.

White Tower Level 2

Bei 1 wartet ein "Mystic Key" auf Euch. Dann wieder die Treppe hinunter.

White Tower Level 1

Bei Position 15: Treppe hinaufgehen.

White Tower Level 2

Der "Mystic Key" von Position 1 findet bei 2 Verwendung. Einen weiteren von dieser Sorte findet Ihr in der Nische bei Position 3 (Vorsicht: Weicht den Feuerbällen rechtzeitig aus!). Das Schloß bei 5 müßt Ihr knacken, damit Ihr die Tür öffnen könnt. Nun hat der "Mystic Key" von 13 seinen großen Einsatz: Er öffnet Euch die Tür bei Position 6 und Ihr könnt Euch daranmachen, die Gruben zu überschreiten.

Einige der Gruben sind real, die anderen nur Illusion.

Wenn Ihr bei Position 7 angelangt seid, hebt Ihr den "Mystic Key", der auf der Grube liegt, auf und drückt den Knopf an der Wand. Zurück solltet Ihr den gleichen Weg nehmen. Nun ist eine der Gruben verschwunden.

Die Grube im Vordergrund von Position 8 ist Illusion. Betätigt den Knopf bei Position 8, um die Grube bei 9 verschwinden zu lassen.

Bei 10 angekommen, solltet Ihr die Tür hinter Euch schließen, den Knopf in der Westwand drücken und einen neuen "Mystic Key" aus der Nische nehmen. Mit dem alten Schlüssel (den von Position 3 nämlich) öffnet Ihr nun die Tür bei 4 und geht die Treppe bei 11 hinauf.

Solltet Ihr in Level 3 in eine Grube gestolpert sein, taucht Ihr automatisch bei Position 12 wieder auf und seht Euch nun mit einem Minotaurus konfrontiert, der Euch Böses will.

Kämpft gegen ihn und nehmt sein Horn, das Ihr bei 13 verwenden könnt, um einen Weg nach draußen zu finden.

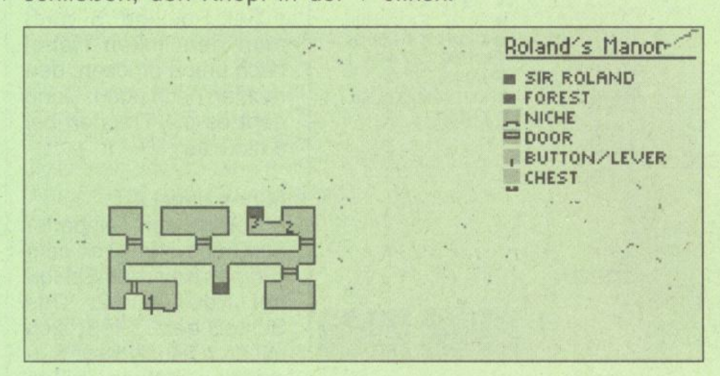
White Tower Level 3

Öffnet die Tür bei Position 1. Drückt den Knopf auf dem Boden und nehmt den "Mystic Key" aus der Nische. Benutzt den "Mystic Key" von Position 1, um die Tür bei 2 zu öffnen. Dann drückt Ihr den Knopf bei Position 3, um die östliche Wand verschwinden zu lassen, öffnet die Tür, die am weitesten nördlich liegt und geht durch sie hindurch.

Nun drückt den Knopf bei Position 4 und werft einen Gegenstand auf den Knopf bei 5 – diese beiden Vorgänge schließen die Grube.

Solltet Ihr trotzdem hineinfallen, werdet Ihr bei Position 12, Level 2, wieder auftauchen.

Nun geht durch die Wand zu Position 6, öffnet die Truhe und nehmt den "Mystic Key" in Euren Besitz. Bei 7 benutzt Ihr den "Mystic Key" von Position 7, Level 2, um die Tür zu öffnen.



Bei 8 wartet ein "Ivory Key" auf Euch. Anschließend geht Ihr zur Treppe bei Position 10.

Die "You Have No Faith"-Tür kann überwunden werden, wenn Ihr den entsprechenden Schmelztiegel habt. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Truhen, die beide "mittelprächtige" Schätze enthalten.

White Tower Level 2

Hier müßt Ihr lediglich die Treppen bei 14 hinuntergehen.

White Tower Level 1

Die Tür bei Position 16 läßt sich mit dem "Mystic Key" von Position 10, Level 2, öffnen. Geht nun zu 17 und öffnet die Tür mit dem "Ivory Key". Anschließend steigt bei 18 die Treppen hinunter.

Tower Sub-Level

Hier wartet ein Rätsel auf Euch, das aber recht leicht zu knacken ist:

Nehmt die vier Objekte und legt jeweils eines in die entsprechende Nische (die Gegenstände kann man sich später wieder holen – und zwar aus der Nische bei 5.)

Die Lösung des Rätsels setzt den Teleporter außer Kraft. Benutzt nun den "Mystic Key" von Position 6, Level 3, um die Tür bei 2 zu öffnen.

Sprecht mit der alten Frau und überwindet die Kopierschutzabfrage. Jetzt könnt Ihr den "Crucible of Faith" von Ihr bekommen.

Geht die Treppen bei 4 hinauf.

White Tower Level 1

Geht zum "Altar de Blanca" und setzt den "Crucible of Faith" auf den Hals. Jetzt füllt Ihr die vier Ingredienzien des Elixiers in den Kopf: Sumpfwasser, Hornissenhonig, "Mother of Earth" und den "Bloodstone". Nehmt den Kopf und verlaßt den "White Tower".

Yvel Woods

Geht nach Yvel.

Yvel

Geht zum Rat von Yvel und sprecht mit Geron. Er wird Euch auffordern, Dawn zu finden. Also kehrt Ihr zurück in den Wald.

Yvel Woods

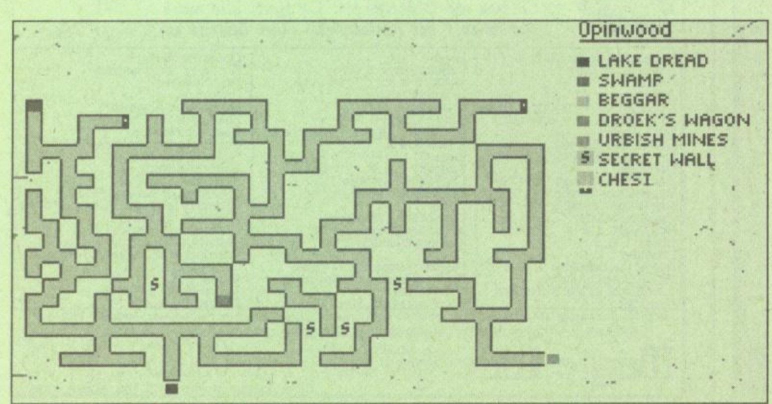
Macht Euch auf den Weg nach Opinwood. Bevor Ihr dort ankommt, wird Dawn sich Euch anschließen und ihren Schlüssel zurückfordern.

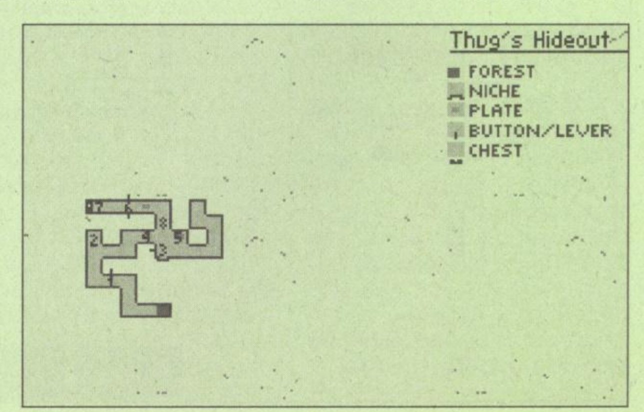
Gebt ihn nicht heraus – sie ist in Wirklichkeit Scotia! Bekämpft die Eidechse und kehrt nach Yvel zurück.

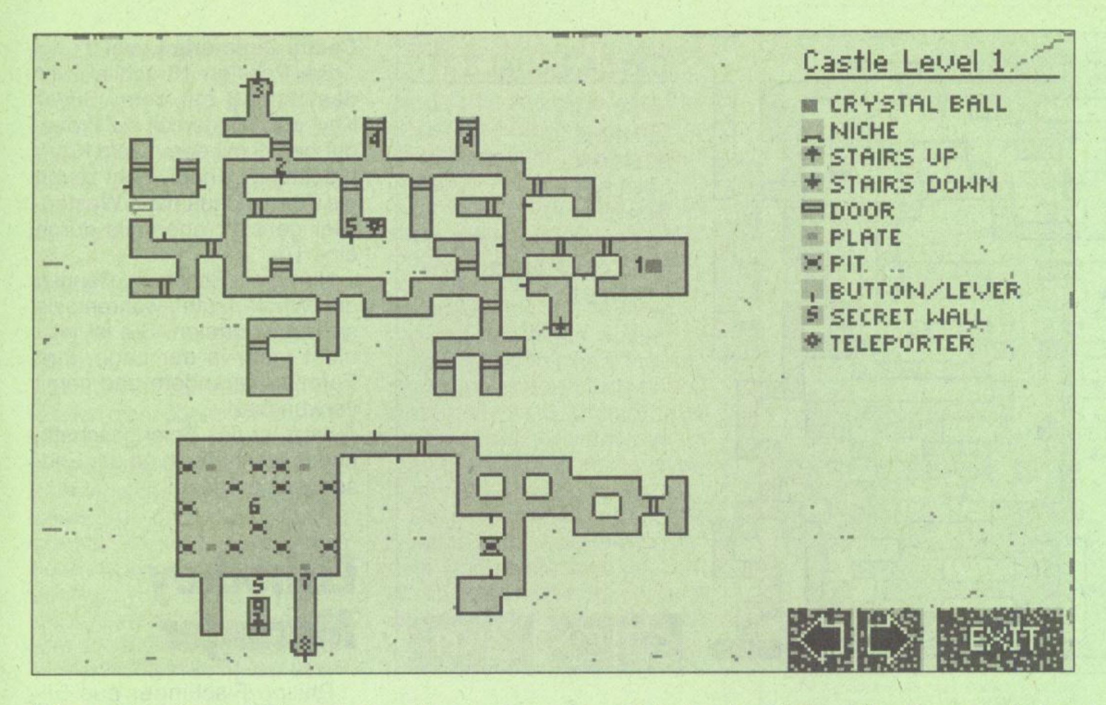
Yvel

Im Rat von Yvel wir Geron Euch darüber informieren, daß die Stadt angegriffen wird.

Ihr müßt nun gegen die Ritter und die Orks antreten, bis Ihr







Hörner hört, die die Orks zum Rückzug auffordern.

Geht anschließend zu "Bruno's Lodge" und schlüpft durch die Hintertür, die nun offen ist.

Bekämpft die Orks und drückt den Knopf bei Position 1.

Geht die Treppen hinunter in die "Catwalk Caverns.

Catwalk Caverns

Hinweis: Den Lichtpunkten kann man mit dem "Spark-Spell" beikommen!

Geht zu Position 1 und besiegt Commander Fendorn. Dann holt Ihr Euch Gerons Schlüssel, die Statuette und den "Dark Gauntlet". Die Statuette setzt Ihr auf den Sockel bei 2.

Benutzt den "Dark Gauntlet" mit dem Handabdruck an der Westwand bei 3. Dasselbe solltet Ihr bei Position 4 tun.

Im Raum bei 5 angekommen, solltet Ihr den Knopf drücken, um die Grube unschädlich zu machen. Dann bewegt Ihr Euch zu der Stelle, wo die Grube war und drückt den nächsten erreichbaren Knopf. Das wiederholt Ihr so lange, bis alle Knöpfe gedrückt sind und Euer Weg frei ist.

Bei Position 6 müßt Ihr auf die Bodenplatte treten, um die vor Euch liegende Tür zu öffnen.

Bei 7 wendet Ihr wieder den "Dark Gauntlet" an, um die Tür im Westen aufzumachen.

Betretet nun den Teleporter bei 8 und beschwert die Platte 9 mit drei Gegenständen. Drückt den Knopf bei 12 und geht in den Teleporter bei 11. Nun wieder drei Gegenstände auf Platte 14 plazieren und in den Teleporter bei 23 gehen.

Ihr könnt jetzt den Schalter bei Position 15 benutzen, um die hintere Tür zu öffnen. Knackt die Truhe bei 16 und entnehmt ihr den "Yellow Key". Benutzt wieder den "Dark Gauntlet" mit dem Handabdruck, bis sich die Tür öffnet.

Geht anschließend den Weg wieder zurück.

Bei 18 kommt der "Yellow Key" zum Einsatz.

Zurück zu Position 4, wo sich an der Nordwand ein weiterer Handabdruck befindet, der nur auf den "Dark Gauntlet" wartet.

Geht durch das Labyrinth aus Geheimwänden: ABCD.

Bei 20 könnt Ihr die Tür erneut mit dem "Dark Gauntlet" öffnen.

Wenn Ihr in dem Raum bei 20 einen Eurer Gegner besiegt habt, erhaltet Ihr den "Blue Key", der in die Truhe bei 22 paßt. In dieser befindet sich wiederum ein "Small Key".

Um zurückzugelangen, geht durch die Geheimwand und schließt das Schloß bei 19 mit dem "Small Key" auf. Geht durch die sich öffnende Tür.

Ihr werdet nun aufgefordert, eine der beiden Rassen zu vernichten. Die "Knowles" sind einfacher zu besiegen, also solltet Ihr den nördlichen Teleporter nehmen.

Dungeons

Bei 1 erhaltet Ihr einen "Copper Key". Bei Position 2 solltet Ihr den Knopf drücken, um die Wand verschwinden zu lassen. Dann könnt Ihr "Nathaniel's Key" aus der Nische bei 3 nehmen.

Jetzt gibt es bei Position 4 einen "Gold Key" zu holen.

Öffnet dann die Kiste bei 5. Ihr erhaltet einen Diamanten, mit dem Ihr Dawn befreien könnt.

Der Teleporter bei 6 bringt Euch zurück in die "Catwalk Caverns, falls Ihr das wollt.

Bei 7 könnt Ihr den "Copper Key" benutzen, um die Tür zu öffnen.

Wenn Ihr bis zu diesem Zeitpunkt brav alle Gegner im Dungeon besiegt habt, werdet Ihr belohnt: Extra-Ausrüstungsgegenstände und Skills werden verteilt! Einfacher ist es jedoch, die drei Wesen direkt anzugreifen. Sie sind leicht zu besiegen und sparen Euch eine Menge Zeit.

Nachdem Ihr den Kampf erfolgreich überstanden habt, nehmt Ihr den "Knowles Key", "Vaelan's Cube" und geht zu Position 10.

Castle Cimmeria Level 1:

Hinweis: Die Gitter bei Position 4 lassen sich durch hindurchschießen öffnen, und Ihr bekommt auf diese Weise eine gute Extrawaffe.

Bei 1 könnt Ihr den Diamanten an einer Kristallkugel benutzen, um Dawn zu befreien – das ist allerdings nicht absolut notwendig.

Bei 2 ist Euch der Weg von beiden Seiten abgeschnitten. Um die Tür zu öffnen, müßt Ihr an der Lasche ziehen, die sich an der Südwand befindet.

Bei Position 3 drückt Ihr den den nördlichsten Knopf. Aus der Nische entnehmt Ihr die kleine Kobra-Figur und laßt Euch anschließend in die Grube fallen.

Dungeons

Geht bei Position 10 die Treppe hinauf.

Castle Cimmeria Level 1

Der Knopf bei 5 läßt einen Teleporter erscheinen. Geht hindurch zu Position 6 (laßt Euch an dieser Stelle nicht dadurch irritieren, daß das Automapping ausfällt – das ist zeitlich begrenzt).

In diesem Raum gibt es diverse "spinners" und Gruben – bewegt Euch also dementsprechend vorsichtig!

Sucht vier Platten (jeweils in den Ecken) und legt Gegenstände auf sie.

Bei 7 drückt Ihr einen Knopf, um die Südwand verschwinden zu lassen. Bei Position 8 sind es zwei Knöpfe, die eine Nische sichtbar machen und eine Drachen-Figur freigeben. Nehmt sie und geht durch die Geheimwand in der Mitte der südlichen Mauer von 6.

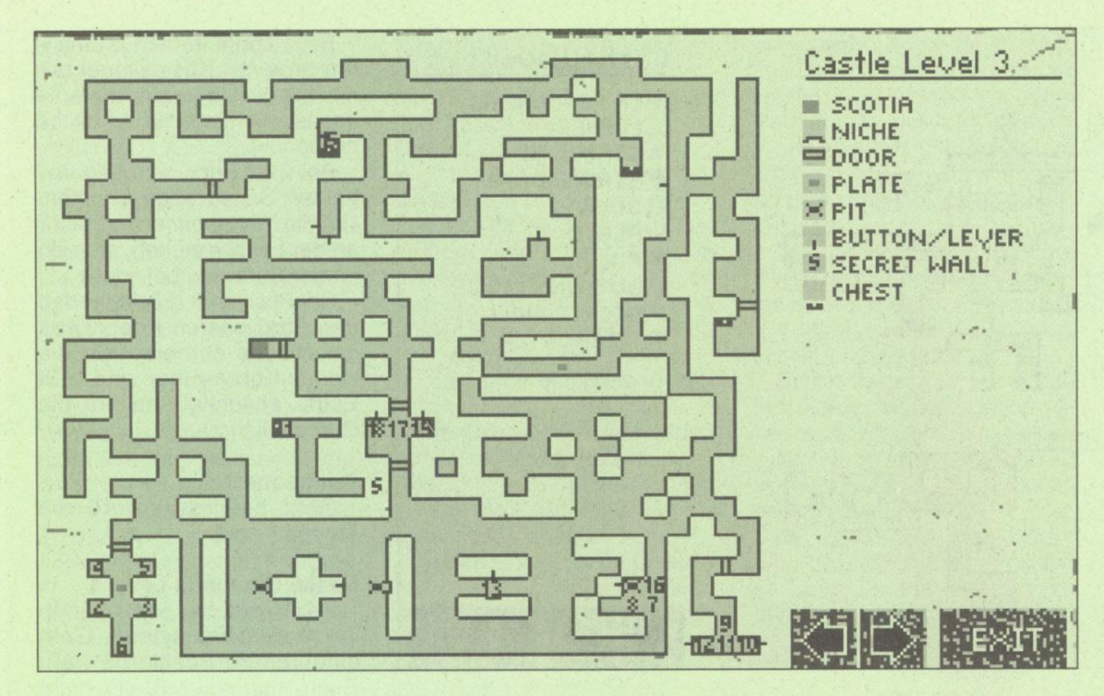
Bei 9 steigt Ihr die Treppen hinauf.

Castle Cimmeria Level 2

Zieht an der Lasche bei 1, um die Tür bei 2 zu öffnen.

In der Truhe bei 3 findet Ihr den Stab "Gustavus" und den Dolch "Ripose".

Bei Position 4 schlummern ebenfalls wichtige Sachen in



einer Truhe: "Bracers of Defense" und zwei "Aces".

Nun knackt Ihr das Schloß bei 5, um die Tür zu öffnen, und nehmt Euch die Einhorn-Statuette aus der Nische bei 6.

Zieht an der Lasche bei 10, dann verschwindet die Wand vor Euch.

Die Wände bei 11 sind etwas schwierig zu handhaben: Der Knopf an der südlichen Tür öffnet die nördliche und umgekehrt...

Wenn Ihr den Knopf bei 12 drückt, erscheint eine Nische bei Position 7, die einen "Adder Key" enthält. Mit diesem könnt Ihr die Tür bei 8 aufmachen. In der Truhe bei 9 wartet dann der "Westwood Stick" auf Euch.

Auch bei Position 13 gibt es wieder etwas Nützliches einzustecken: den "Noir Key" nämlich.

Bei 14 werdet Ihr zwei Knöpfe finden. Der südlichere von den beiden bringt Euch in die Dungeons, während der östliche die Wand neben Euch öffnet.

Bei 15 solltet Ihr etwas über die östliche Grube hinüberwerfen oder -schießen. Daraufhin erscheint ein Teleporter im Südkorridor, den Ihr Euch näher ansehen solltet.

Werft einen Gegenstand durch den Teleporter, um die Grube verschwinden zu lassen. Dann verlaßt den Teleporter und holt Euch den "Carrion Key" aus der Nische bei 16. Laßt Euch in die Grube rechts daneben fallen.

Castle Cimmeria Level 1

Nehmt den Teleporter bei 5 und geht die Treppen bei 9 hinauf.

Castle Cimmeria Level 2

Begebt Euch zu Position 17, benutzt den "Noir Key" im entsprechenden Schlüsselloch und zieht die Lasche bei 18. Dann geht durch die just geöffnete Tür und drückt den Knopf an der Südwand bei 19. Ihr werdet nun zu Position 20 teleportiert.
Geht die Treppen hoch.

Castle Cimmeria Level 3

Bei Position 1 könnt Ihr die Truhe knacken, um an den Albarest "Eternity" und die "Bastion Plate" zu gelangen.

Anschließend begebt Ihr Euch zu der Tür im südwestlichen Teil dieses Levels. Öffnet sie und legt Gegenstände wie folgt ab:

5 – "Suit of Armor" (egal welcher)
4 – Waffe (egal welche)
3 – Medizin (Kraut, nicht Trank!)
2 – Schmuck (Ring oder Halsband)

Jetzt nehmt Ihr den "Dull Key" aus der Nische bei Position 6 und macht Euch auf den Weg nach 7.

Hier drückt Ihr den Knopf an der Westwand und dieselbe verschwindet. Drückt dann den Knopf bei 8 und laßt damit die Wand bei 9 verschwinden.

Jetzt geht Ihr folgendermaßen vor:

Geht einen Schritt auf 11 zu, dann einen Schritt nach 10, drückt den Knopf an der Ostwand bei 10.

Geht zurück zu 11, nehmt die Menschenfigur aus der Nische und legt einen anderen Gegenstand hinein. Dann geht zu Position 12 und drückt den Knopf in der Westwand. Verlaßt Position 12.

Bei 13 angekommen, drückt Ihr den Knopf an der Nordwand und nehmt den "Gold Key" aus der Nische in der Südwand.

Bei Position 15 benutzt Ihr den "Dull Key" und nehmt Euch den "Silver Key" aus der Truhe.

Bei 16 könnt Ihr Euch dann mal wieder fallenlassen – in die Grube nämlich.

Castle Cimmeria Level 2

Geht zu Position 23 und schließt mit dem "Carrion Key" die Tür auf. Betretet den Raum.

Nun müßt Ihr die Figuren folgendermaßen aufstellen:
Hinten:
Einhorn Drachen

Vorne:
Kobra Mensch

Dann legt die Schlüssel (gelbe Pyramiden) so ab:

Rückteil des Schreins:
Dawns Gerons

Front des Schreins:
Nathaniels Paulsons

Der große Moment ist nun gekommen: Verabreicht dem König das Elixier und gebt ihm eine Waffe!

Dafür erhaltet Ihr eine "Shard of Truth".

Verlaßt jetzt den Raum und verstaut die "Shard of Truth" in Eurem Inventory-Verzeichnis. Klickt sie mit dem "Ruby of Truth" an und laßt beide Gegenstände zur "Whole Truth" verschmelzen.

Nehmt den Teleporter bei 19 und geht nach oben.

Castle Cimmeria Level 3

Bei Position 18 schließt Ihr das Schloß mit dem "Silver Key" auf. Wiederholt die Prozedur bei 19 mit dem "Gold Key", drückt den Knopf, geht durch die Tür und lauft nach Westen. Hier geht Ihr ebenfalls durch eine Tür.

Nun greift Scotia an. Benutzt die "Whole Truth", während sie sich transformiert. Sie ist jetzt nicht mehr in der Lage, ihre Form zu verändern und somit verwundbar!

Jetzt ist das Spiel geschafft, und Ihr könnt Euch an der Endsequenz erfreuen.

Eishockey Manager

Philipp Fischinger aus Ellwangen/Hardt hat sich erfolgreich in der Bundesliga etabliert. Hier seine Empfehlungen:

Als Anfangsvereine sollte man folgende wählen: SC Preußen Berlin, Düsseldorfer EG oder EC Hedos München. Die Leute, die einen bestimmten Verein favorisieren, sollten den WM-Modus einfach weglassen.

Um das Spiel richtig "spielen" zu können, sollte man ein Endlosspiel wählen. Dazu unsere Tips:



Start in die Amateuroberliga

Um sich in der Stärke etwas hervorzuheben, gleich zu Beginn des Spieles einen Spieler (Stärke 78 aufwärts) auf mindestens 4 Jahre verpflichten. Das Stadion im Falle eines Aufstieges bis zum Ende der 1. Saison auf mindestens 6.500 Plätze aufstocken und auch – wenn möglich – die Frosta in Auftrag geben.

Start in der 2. Liga

Die Sitzplätze auch im Falle eines Nichtaufstieges auf 7.500 aufstocken. In der 2. Liga sollte man – wenn es die Finanzen erlauben – die Jugend fördern.

Start in die Bundesliga

Man muß 1–3 (je nach Finanzlage) junge, gute Spieler (ab Stärke 80) verpflichten. 2-3mal die Woche sollte die Mannschaft ein kostenpflichtiges Training absolvieren, wenn man mithalten will.

Allgemeine Regeln

Zum finanziellen Teil des Spieles ist folgendes zu sagen:

Werbeverträge sollten grundsätzlich nicht übereilt angenommen werden. Man sollte vorher vergleichen und sich dann in Ruhe entscheiden. Die Spekulation auf dem Aktienmarkt lohnt sich nicht, da hier die Gewinnspannen zu gering sind. Der Kauf von Aktien ist nur bei einer Einstandssumme von über 2.000.000 rentabel. Vorhandenes Geld sollte der Übersicht und der Zinsen halber auf der Bank angelegt werden. Am Ende der Saison sollte man die Summe, die während der Sommerpause anfallen wird (Saldo multipliziert mit 3,5), abheben. Wenn nach der Spielpause ein negativer Betrag "in bar" vorhanden sein sollte, diesen sofort mit Geld aus dem Konto tilgen und notfalls auch Schulden machen.

Den Ausbau des Stadions kann man in begrenztem Umfang auch auf Kredit durchführen lassen – allerdings nicht vor der Sommerpause.

Als wichtigste Geldquelle sollte man den Ausbau schnell vorantreiben. Zusätzlich auch in den Ausbau der Eisfläche investieren – durch den Erwerb einer "Super Frosta" kommt eine Extraeinnahmequelle dazu. Erst später kümmert man sich um die Überdachung des Stadions (falls noch nicht vorhanden) – hier kann weitere Werbefläche genutzt werden. Erst in der Bundesliga mit Verschönerungen des Stadions (Bowlingbahn, Gastronomie etc.) beginnen. Falls die Finanzen es erlauben, zunächst eine Straße bauen. Für den Rest folgende Reihenfolge einhalten: 1. Gastronomie, 2. Kino, 3. Bowlingbahn. Dann erst sollte man den Bau einer Autobahn ins Auge fassen.

Die Eintrittspreise hängen von der Qualität und dem Stand des Ausbaus des Stadions ab sowie von der eigenen Tabellenposition und der des Gegners.

Zu den Verträgen ist zu sagen, daß man alle Verträge möglichst bald, vor allem aber vor einem Aufstieg, auf 4 Jahre verlängern sollte – außer man hat im Sinn, einen Spieler zu verkaufen. Versichert müssen nur die allerbesten Spieler und eventuell der Stammtorhüter werden. Billiger wird's, wenn man das vor der Vertragsverlängerung erledigt.

Da man nun mal ohne Spieler nicht auskommt, auf dem Transfermarkt junge, starke, aber erfahrene Spieler auf 4 Jahre verpflichten. Ausleihen lohnt sich nur bei älteren Spielern oder bei Vereinen in Geldnöten.

Die Möglichkeit, einen Talentsucher auszuschicken, nutzen, soweit dieser nicht über 100.000 DM verlangt.

Man sollte immer darauf achten, daß genug Spieler zur Verfügung stehen; es kann durchaus sein, daß gleichzeitig 6 Spieler verletzt sind.

Die Aufstellung anfangs dem Computer überlassen und erst nachher versuchen, sie selbst zu übernehmen. Gleiches gilt auch für die Taktik.

Sollte bei der Aufstellung der Fall eintreten, daß zu wenig Spieler einsatzbereit sind, als Taktikoption "Spielen mit 2 Reihen" angeben.

Standardtraining

(s. Zeichnung):

Ist in der Vereinskasse Ebbe, muß man wohl oder übel das kostenpflichtige Training kürzen und es durch Schuß- oder Penaltytraining ersetzen. Steht ein besonders schweres oder wichtiges Spiel vor der Tür, am Morgen des Spieltages ein kostenpflichtiges Training ansetzen und es anschließend wieder aussetzen.

Wenn die Saison zu Ende geht, sollte man sich in den Statistiken über die Position des Vereins oder der Spieler kundig machen. Liegt ein Tor-

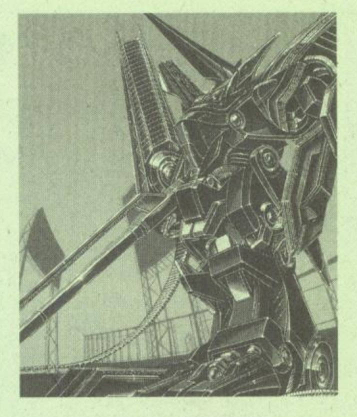
MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO
Kraft-Training	Lauf-Training	Frei	Kraft-Training	Stock-Training	Lauf-Training	Frei
Stock-Training	Stock-Training	kosten.-pfl.	Taktik	Penalty-Schießen	Taktik	kosten.-pfl.

Schuß-Training	Penalty-Schießen	Taktik	Schuß-Training	Taktik	Penalty-Schießen	Schuß-Training
kosten.-pfl.	Trainings-Spiel	Schuß-Training	Penalty-Schießen	Schuß-Training	Trainings-Spiel	Trainings-Spiel

wart knapp in Führung, in einem Spiel, wo man viele Gegentore kassiert, den Torwart durch einen Ersatztorhüter ersetzen. So bekommt der gute Torwart nicht zu viele Gegentore.

Zum Schluß noch ein Extratip:

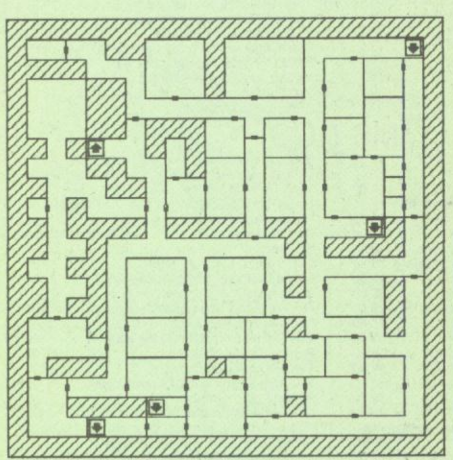
Wenn man kurz vor Ende eines Spieles leicht zurückliegt oder es unentschieden steht, kann man den Torwart herausnehmen und einen 6. Spieler ins Feld bringen.



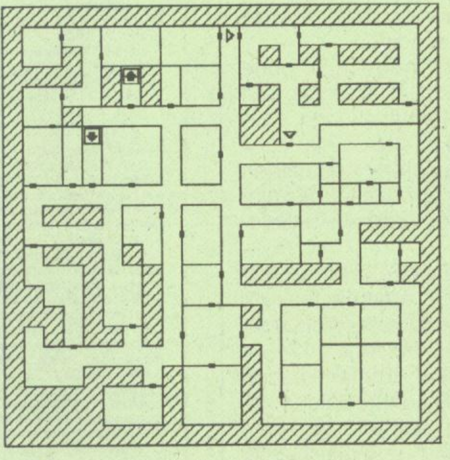
The Legacy

Kirimalakis Konstantinos aus Stuttgart läßt sich von Microprose-Geistern nicht schrecken und beglückt alle Ghostbusters mit Karten und ein paar Hinweisen.

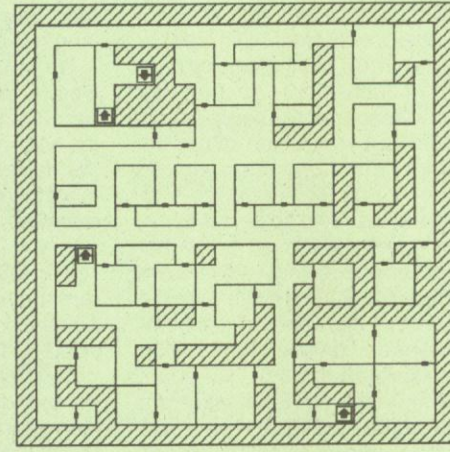
Unbedingt einen Helden wählen, der auch Zaubern kann, sonst ist man schon hinnüber, bevor man die erste Zauberformel erreicht. Jede Ecke im Haus scannen, alle gefundenen Notizen und Bücher sorgfältig lesen. Da das Inventar etwas sparsam bemessen ist, solltet Ihr an einer sicheren Stelle im Erdgeschoß einen Vorrat anlegen. Zugenagelte Türen verbergen grundsätzlich nichts. Manche Räume im Haus sind nur über die Astralebene zu erreichen. Einen immer offenen Weg findet Ihr später im Mausoleum. Dort müßt Ihr nicht mal den "open sesam" Spruch benutzen, um die Astrale Ebene zu betreten.



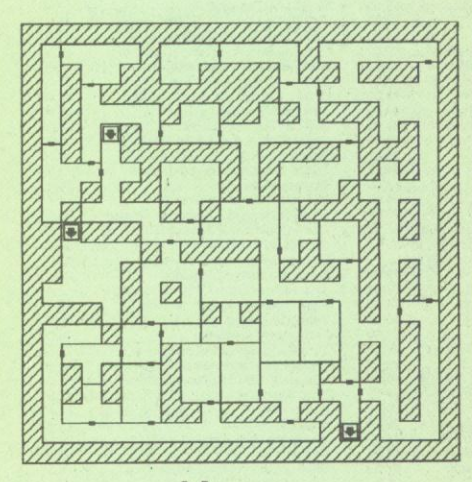
Erdgeschoß



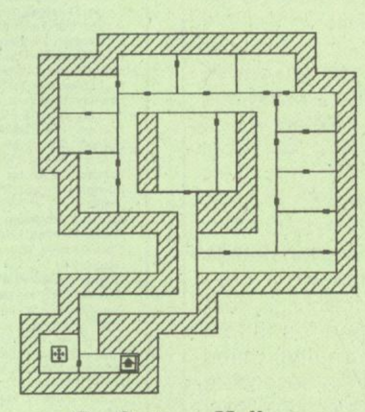
1 Stock



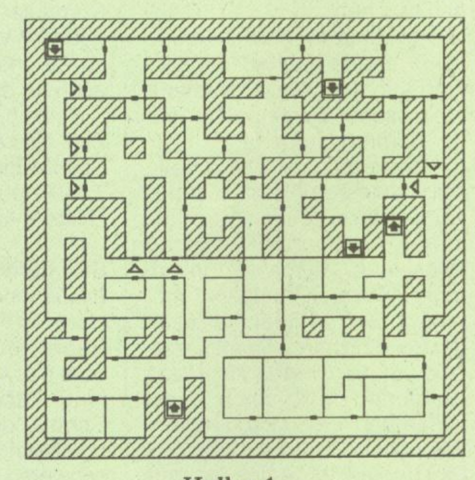
Anstalt



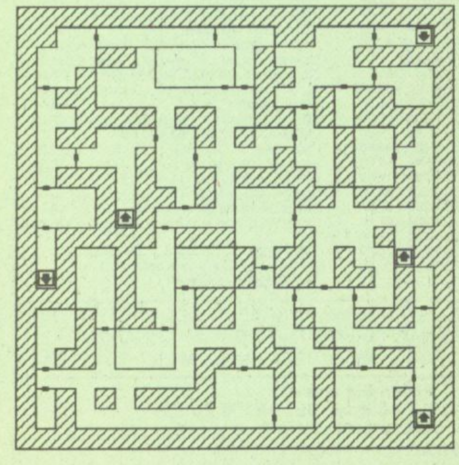
Museum



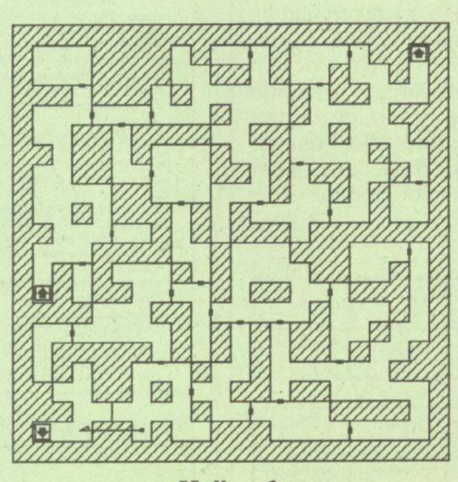
Großvaters Keller



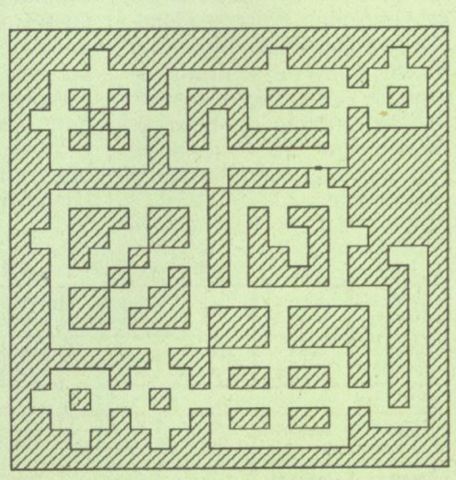
Keller 1



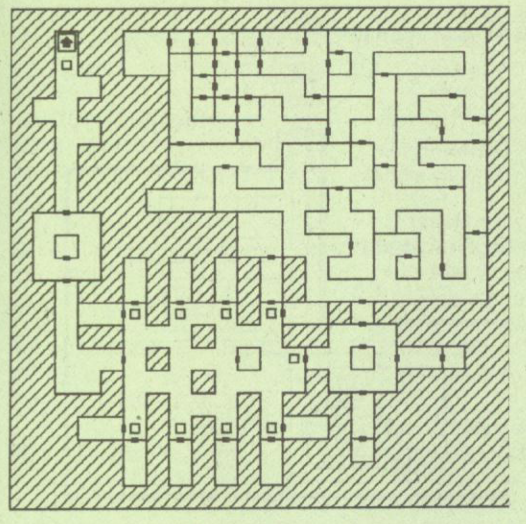
Keller 2



Keller 3



Keller 4



Mausoleum

Observatorium

Syndicate

Christian Fleczoreck aus Berlin beglückt uns mit einer ausgefeilten Anleitung und reichhaltigem Kartenmaterial. Der erste und wichtigste Tip ist eine alte Rollenspielerweisheit: "Save early, save often!" – was soviel bedeutet wie: "Abspeichern, sooft es geht." oder "Besser zu früh als zu spät."

Ihr könnt zwar neue Agenten anheuern, aber das lohnt sich kaum, da Eure Einsatztruppe meist mit wertvoller Ausrüstung ausgestattet war, die dann verloren ist. – Für Leute, die ziemlich knapp bei Kasse sind, am Anfang dürften das so ziemlich alle sein, nachdem sie einen ihrer Männer vollständig modifiziert haben, habe ich da einen recht zuverlässigen Tip: Schnappt Euch die Ausrüstung der Gegner, laßt die Waffen nachladen, wenn Ihr dies nicht tut, bekommt Ihr höchstens ein Viertel des Normalpreises. Aufgeladen bringen die Waffen ca. 60-80% abzüglich der Munitionskosten. Sehr günstig sind Zeitbomben, wenn Ihr sie rechtzeitig entschärfen könnt (einfach aufheben), was die Dinger bringen, könnt Ihr aus der Preisliste etwas weiter unten entnehmen. – Der Schutzgeldsatz ist bestens zum experimentieren geeignet, Ihr werdet später feststellen, daß er von verschiedenen Faktoren abhängig ist, die alle zusammenwirken. Am Anfang, d.h., bis Ihr im Besitz von mindestens 10 Provinzen seid, solltet Ihr sehr genau auf die Reaktion der Bevölkerung achten, da bei rechtzeitigem Handeln weitaus mehr aus einer Provinz herauszuholen ist, als man sich eigentlich vorstellen möchte. Eine rechtzeitige Reaktion ist hier im wahrsten Sinne des Wortes 'Gold' wert.

Später solltet Ihr die Zügel etwas lockerer lassen, dann braucht Ihr Euch nicht soviel um rebellsche Provinzen kümmern. Wer gar keine Lust hat, sich mit dieser Seite des Spiels auseinanderzusetzen, sollte 'Anfänglich' nur betreiben, bis er ca. 100.000 Kröten hat, um danach alles, was unter 'keine Lust' steht, befolgen. Bei einer Einstellung von 30% tut sich fast nichts. Eine Einstellung von 0% ist allerdings langfristig auch abzuraten, da sich eine Provinz dann im Stich gelassen 'fühlt'. Bei der Modifikation der Agenten sollte man auf folgende Reihenfolge achten:

1. Brustkorb Agent hält mehr aus
2. Augen Agent trifft besser, Wahrnehmung
3. Beine Agent kann schneller laufen (weniger Treffer, wenn in Bewegung)
4. Hirn höhere Reaktionsfähigkeit, Intelligenz
5. Herz schnelle Hormonausschüttung, erhöhte Regeneration
6. Arme höhere Tragfähigkeit (sonst nix) – Besorgt Euch so schnell wie möglich einen Brustkorb V3, der ist in doppelter Hinsicht unbezahlbar! – Solange Ihr keinen Brustkorb V2 o. V3 habt, sollten immer zwei Medipacks pro Agent verfügbar sein, auf jeden Fall bei den gefährlichen Missionen, aber darauf werde ich bei der Besprechung der einzelnen Einsätze noch näher eingehen. Manchmal reicht nicht einmal ein voll modifizierter Agent aus, um lange zu überleben, also freut Euch schon mal.

Zur Forschung: Um auf Dauer erfolgreich Forschung betreiben zu können, sollte man sich erst einmal um einen gesicherten, dauerhaften Forschungsetat kümmern, bevor man wie wild drauflos forscht, sonst leidet man nur unter Geldnot, Ausrüstungsmangel, Munitionknappheit, unerschwinglichen Überzeugungsstrahlern und ähnlichen, den Spielverlauf hemmenden Tatsachen. Also erst das Geld, dann die Forschung. Hat man so um die 50.000 Kröten zusammen, kann man auch gleich loslegen, und die in 'Mission Westeuropa' frisch erbeutete MP erforschen.

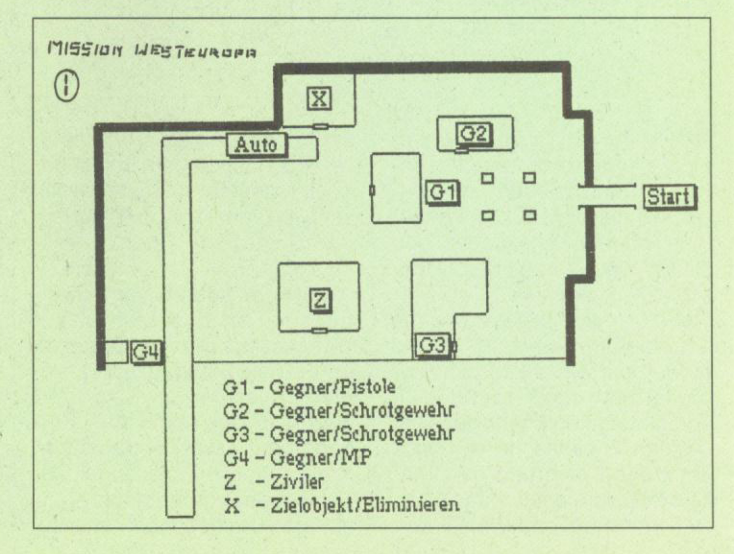
Man sollte dafür sorgen, daß die Forschung nicht weniger als drei Tage dauert, da die meisten Einsätze sogar etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen, und nicht mehr als 10.000 Kröten pro Tag verschlingt (Manchmal ist das zwar unvermeidlich, aber in solchen Fällen sollte man auch bei diesen Preisen bleiben, selbst dann, wenn sich die Forschung über zehn Tage erstreckt), da Euer Kreditinstitut sonst nicht nachkommt. Die ganz günstigsten Angebote haben natürlich Priorität.

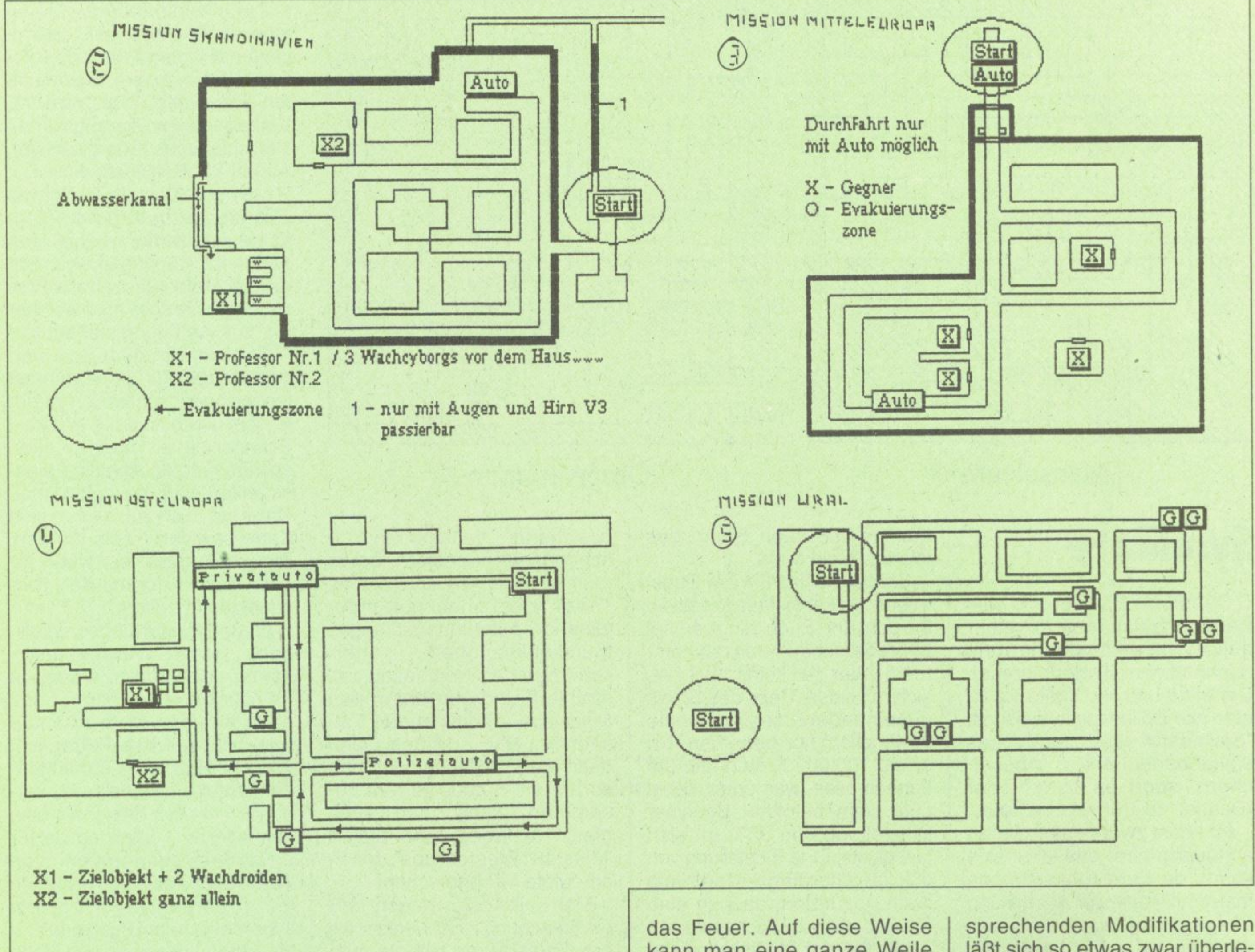
Zur Reihenfolge: (Meine eigene) MP (Automatik), Sturmwaffen (Flammenwerfer), Automatik (Minikanone), Sturmwaffen (Fernwaffe), Brustkorb V2, Verschiedenes (Zugangskarte), Verschiedenes (Energieschild), Augen V2, Beine V2, usw.

Man sollte sich immer etwas Zeit lassen und frühere Einsätze wiederholen, bei den Augen V2 sollte dann eigentlich genug Geld für weitere Forschungsaufträge, egal welcher Art, zur Verfügung stehen.

Folgt immer dem Scanner, das erspart mir weiteres Kartenzeichnen, schließlich ist der ja nicht umsonst da. Wenn kein Scanner da ist, müßt Ihr eben suchen, und da sich die Feindeinheiten auch bewegen (meistens auf Euch zu!), würde eine Karte sowieso nichts bringen. Eigentlich reicht es, wenn Ihr das Gebiet kurz mit den Cursortasten überfliegt.

Zu den Einstellungen: Intelligenz und Wahrnehmung immer hochfahren, wenn mit Feindkontakt zu rechnen ist, dann eröffnen Eure Agenten von sich aus das Feuer, mit von der Hardware abhängendem Erfolg. Adrenalin ist, verbunden mit den Beinen für eine schnelleres Tempo sowie für erhöhte Regeneration von Wunden zuständig, natürlich nur in Verbindung mit einem kybernetischem Brustkorb. Die V1-Modifikationen sind noch nicht so ausgereift, wie die späteren Modelle, d.h., die Agenten kommen schnell aus der Puste, die Hormonausschüttung funktioniert noch langsam und ist nicht flexibel genug. Die Augen heben die Trefferquote zwar von unter 50% auf 70-80%, aber die Zielerfassung ist noch so lahm, daß unser Agent Probleme mit drei oder mehr Feindagenten bekommt, wenn er nicht überlegen ausgerüstet ist (Minikanone vs Schrotge-





MISSION MONGOLEI

Start

X - Wissenschaftler
1-5 - Auf-/Abgänge

wehr), obwohl Schrotgewehre eine Menge reinhauen, besonders in den Händen der Gegner, die nie an Munitionsprobleme leiden, uns umzingeln und die Schaltkreise aus den Ohren schießen, naja!

Wenn man längere Zeit mit V3-Modellen herumläuft und später auf ein V1-Modell zurückgreifen muß, merkt man den Unterschied sehr deutlich. – Wenn Ihr einmal hoffnungslos unterlegen seid und den Einsatz trotzdem noch retten wollt, weil Ihr möglicherweise seit sechs Einsätzen vergessen habt, abzuspeichern und lieber neue Agenten ausrüsten wollt, als alles von vorne zu machen, dann verzieht Euch in ein Häuschen mit nur einem Eingang, nehmt den Flammenwerfer zur Hand, den man auf Grund seiner Durchschlagskraft und Munitionskapazitäten immer dabei haben sollte und wartet in der Nähe des Eingangs auf Eure Kontrahenten. Kommt nun ein ahnungsloser Feindagent vorbei, dann eröffnet sofort, in doppelter Hinsicht, das Feuer. Auf diese Weise kann man eine ganze Weile aushalten und auch überlegene Gegner besiegen.

Laser und Gausswerfer sind sehr nette Waffen, die aber sowohl vom Anschaffungspreis als auch durch Munitionskosten, recht unerschwinglich sind. Wer's aber dicke hat und sich so ausrüsten will, verfügt dann über ein hochprozentiges Maß an Vernichtungskraft.

Polizisten und Wachcyborgs lassen sich größtenteils mit einem Schuß aus jeder Waffe erledigen, da es sich meist um einfache Billigmodelle handelt, leicht zu warten und zu reparieren. Für solche Zwecke eignen sich die MP (Munition) oder die Fernwaffe (Reichweite) am besten.

Sehr effektiv und elegant ist auch das 'Drive-by-shooting', man erledigt einen Gegner im Vorbeifahren, das hat den Vorteil, daß man durch das Auto geschützt und relativ schnell ist. Dieser Vorteil kann sich aber durchaus ins Gegenteil verkehren, wenn man ins Kreuzfeuer von vier Minikanonen-schwingenden Feindagenten kommt. Diese Zersägen unser schönes Auto im Handumdrehen und dann Prost Mahlzeit! Mit entsprechenden Modifikationen läßt sich so etwas zwar überleben, aber meistens war das Auto zu etwas gut, und wenn kein Ersatz da ist, heißt es, Einsatz abbrechen, abgesehen von zusätzlichen Passagieren, die das vieleicht nicht so cool läßt, wie unsere Agenten. Wenn Ihr die Wahl habt, dann schnappt Euch einen Polizeiwagen oder einen Panzerwagen, die sind schneller und besser gepanzert, was man wohl als Vorteil betrachten könnte. Um so einen Panzerwagen zu erledigen, benötigt man schon eine gehörige Menge an Munition oder Laser, Zeitbomben. Der Überzeugungstrahler ist die 'Waffe' überhaupt, damit kann man sich eine Armee oder einen Schutzteppich aus Passanten schaffen, die, wenn man sie bewaffnet, zu einer äußerst schlagkräftigen Truppe werden kann. Außerdem kann man Feindagenten 'überreden', der eigenen Truppe beizutreten, die verlieren dann zwar alle Vorteile, die sie im Kampf gegen uns gehabt haben, aber dafür werden sie dann ja auch von einem überlegenen taktischen Genie gesteuert, was diese Schlappe ja sofort wieder wettmacht (ähem).

Die Sache mit dem 'Überreden' ist gar nicht so einfach, manchmal funktioniert etwas nicht, dann versucht es einfach an Irgendjemanden in Eurer Umgebung und dann noch einmal bei dem Zielobjekt.

Um Euch den Start zu erleichtern, hier dier ersten fünf Missionen im Überblick.

Hauptquartier: Cyborg mit kybernetischen Beinen, Augen, Brustkorb und Hirn für den Einsatz vorbereiten.

Mission Westeuropa
Gezielte Ausschaltung
Gegner: 4 Cyborgs
Waffen: Schrotgewehr, Pistole, MP
Zielobjekt: (X) Kommandant im NO Gebäude
Taktik: Ein Agent mit Pistole reicht hier vollkommen aus. Dieser dringt umgehend zur Position des Kommandanten vor und eliminiert diesen. Die beiden Gegner bei den Positionen G1 und G2 können vorher eliminiert werden. Besonderes: Ein zweites Ziel ist die Waffe, des sich an Position G4 befindlichen Agenten (MP). Die Position dürfte unsere Forscher interessieren. Man kann das Auto benutzen und ist so vor der Waffe geschützt. Im Vorbeifahren erledigt man G4 und bemächtigt sich seiner Waffe, dann kann man denn Einsatz beenden.
Hauptquartier: MP bei der Forschung abliefern und Forschung starten. Forschungszeit auf drei Tage verkürzen. Modifizierten Agenten für den zweiten Einsatz vorbereiten, Überzeugungsstrahler kaufen.

Mission Skandinavien
Personalbeschaffung
Gegner: 3 Wachcyborgs
Waffen: Schrotgewehr, Pistole, MP
Zielobjekt: (X1/X2) Zwei Wissenschaftler in den markierten Gebäuden
Taktik: Zuerst zu Position X2 vordringen. Diebstahl des Fahrzeugs empfehlenswert. 'Überzeugen' des ersten Wissenschaftlers, dann zu Wissenschaftler Nr. 2, Wachen gegebenenfalls ausschalten. Ein Agent, mit Pistole bewaffnet sollte ausreichen.
Besonderes: Besteht ein Interesse an der Bewaffnung der Cyborgs, so sollte man diese aus dem Verkehr ziehen und sich der Waffen bemächtigen. Dazu sollte man zuerst über den Abwasserkanal in das Haus des Zielobjektes eindringen und die Wachen von hinten erledigen. Durch den Rückschlag könnte der mit der MP bewaffnete Wachcyborg aber über den Zaun geschleudert und die Waffe damit unerreichbar werden, deshalb sollte man diesen erst etwas anlocken. Der Überzeugungsstrahl könnte (zu Einsatz 2) auch auf die Wachcyborgs eingesetzt werden, damit würde der Einsatz ganz unblutig über die Bühne gehen und die Zielobjekte wären nicht gefährdet.
Hauptquartier: MP erfunden

Mission Mitteleuropa
Kampfeinsatz
Gegner: 4 Feindagenten
Waffen: Schrotflinten
Zielobjekt: X, Die Feindagenten
Taktik: Naja, einfach ausschalten, ist die Devise. Wer taktisch klug vorgehen will, räumt das Feld von hinten auf, d.h., den einzelnen Agenten zuerst und dann den Rest. Ein Agent reicht völlig aus, allerdings sollten als Bewaffnung diesmal härtere Geschützte aufgefahren werden, z.B., Schrotgewehre oder MPs.
Besonderes: Der Polizeiwagen stellt natürlich eine verlockende Zielscheibe dar, ein kurzer Schuß und der Polizist, der mit einer MP bewaffnet ist, stellt sich Euren Kugeln und schon gehört Euch Wagen und MP.
Hauptquartier: Sturmwaffenforschung eingeleitet

Mission Osteuropa
Gezielte Ausschaltung
Gegner: 4 Feindagenten
Waffen: MPs
Zielobjekt: X1 oder X2. Die umprogrammierte Einheit
Taktik: Zuerst die feindlichen Cyborgs (G1-4) eliminieren, dann umgehend zum abgesperrten Gelände des zu eliminierenden Cyborgs vordringen. Bei Position X1 wird er von zwei Wachcyborgs beschützt, die aber schon nach dem ersten Treffer die Schaltkreise aufgeben. Ein modifizierter Agent sollte reichen.
Besonderes: Der Polizist der in unserem heißbegehrten Schlitten seine Runden dreht hat noch etwas viel interessanteres, nämlich eine Minikanone! Mit dem Ding könnt Ihr Eure Widersacher ohne weiteres aus dem Weg räumen.
Hauptquartier: Flammenwerfer erfunden, Erforschung der Minikanone gestartet. Zwei vollmodifizierte Cyborgeinheiten V1 aufgestellt.

Mission Ural
Aufklärung
Gegner: 8 Feindagenten
Waffen: MPs
Zielobjekt: G, Die Feindagenten
Taktik: Zwei Agenten, ein paar Schrotgewehre und zur Sicherheit eine geladene MP pro Agent, dann gehts auch schon los. Ab in die Parkanlage und die beiden Agenten beseitigen. Vergeßt auf keinen Fall die Waffen der Gegner, wenn Ihr sie benutzen wollt, kosten sie Euch nur die Munition, wenn Ihr alle verkauft, seid Ihr um ca. 2.800 Credits reicher, ist schon mal was. Dann wartet Ihr auf den Rest der Gegner und schaltet einen nach dem anderen aus.

Comanche

Ein kleiner Gag für alle Hubschrauberpiloten? Kein Problem für Clemens Fuchslochner aus Esslingen.

Verwegene Disketten-Monitor-Piraten gehen in das Verzeichnis "Comanche" ein und machen eine Sicherungskopie von der Datei "Hoke.rle" (copy hoke.rle C: s1.rle). Dann kopiert man z.B. die "Fuel.rle"-Datei auf die "Hoke.rle"-Datei (copy fuel.rle C: hoke.rle). Bei der nächsten Begegnung eines Helicopters kommt Euch nicht wie gewohnt ein Hokum, sondern ein fliegender Tank entgegen. Probiert auch mal "Radr.rle", "Tank.rle", "Rock.rle", und "Hell.rle" aus.

Walker (Amiga)

Ein harter Trick für ein ultrahartes Programm von Klaus Vill. Wer nach allen Regeln der Kunst schummeln möchte, muß zumindest den ersten Level ohne Hilfe überstehen. Zu Beginn des zweiten Abschnitts gibt man dann EAT LEAD MUDDY FUNSTER (mit Leerzeichen) ein und sobald der Walker losstapft, geschehen seltsame Dinge.

Pirates Gold

Matthias Steidl aus Erlanbach schickt uns pünktlich zum Erscheinen von Microprose renoviertem Piratenabenteuer eine Flaschenpost mit Erfolgsgarantie.

Stapellauf
Als erstes sollte man eine der vorgegebenen Missionen spielen, um ein wenig zu üben. Diese haben jedoch den Nachteil, daß man bereits zu Beginn



recht alt ist und die Mannschaft häufig sehr unzufrieden ist (die Auswirkungen des Alters auf das Spiel erläutere ich später).

Da man bei manchen historischen Kaperfahrten bereits über gute Schiffe und große Mannschaften verfügt, kann man hier schon einige Erfolge verbuchen.

Wenn man einige Kämpfe überstandem hat und mit der Steuerung vertraut ist, sollte man seine eigene Karriere starten. Dabei ist es von Vorteil, wenn man nicht Spanien als Heimatland wählt, da man im Spiel durch einen "Privatkrieg" gegen die Spanier die besten Erfolge erzielen kann (auch dazu später mehr).

Ich bevorzuge Frankreich oder England. Außerdem sollte man eine andere Zeitperiode wählen, und zwar 1560 (in dieser Epoche sind die Städte am einfachsten zu erobern). Man kann so die gewinnträchtigen Gold- und Silberflotten der Spanier leichter ausrauben. Das einzige Problem, das sich für mich hier ergab war, daß ich meine Waren nach einiger Weile nicht mehr absetzen konnte.

Welche Schwierigkeitsstufe Ihr wählt, ist reine Geschmacksache. Zu Beginn ist der Anfängerlevel jedoch anzuraten. Als herausragendes Talent sollte man Kanonenschießen wählen. Aber auch die anderen Skills sind nicht schlecht, so nimmt z.B. die Konstitution eines medizinisch bewanderten Jungpiraten im Alter nicht so schnell ab. Die Fechtkämpfe gewinnt man nach einiger Übung meist auch so.

Als nächstes kommt man mit einer mehr oder weniger guten Mannschaft auf einem Schiff in der Karibik an.

Piratenbande

Jetzt etwas zur Mannschaft, da mit ihrer Qualität fast alles steht und fällt: Mit einer kleinen Mannschaft (30-50 Mann) kann man, je nach Schiffstyp, nicht alle vorhandenen Kanonen abfeuern. Zusätzlich hat man Nachteile im Fechtkampf, wenn man gegen eine Übermacht kämpfen muß. Städte, die 200 Wachsoldaten haben, mit 50 Piraten anzugreifen, ist natürlich Selbstmord.

Eine Mannschaft von über 500 Mann ist jedoch extrem schwer bei Laune zu halten und – sobald eine Crew einmal sauer ist, muß man mit Meutereien rechnen, die immer recht teuer werden. Manchmal verliert man dabei sogar Schiffe oder schlimmstenfalls die gesamte Flotte. Mit 500 Mann muß man auch dauernd irgendjemand angreifen, um die Leutchen mit Lebensmitteln zu versorgen. Wenn man jedoch einmal 700 zufriedene Piraten unter sich hat, kann man so ungefähr alles angreifen, was man findet (außer Freunde natürlich).

Meine persönliche Methode für unzufriedene Mannschaften ist diese: Man greift eine große Stadt (z.B. Cartagena) an. Dann lenkt man im Landkampf die Streitmacht der Gegner ab, indem man einen Großteil des eigenen Heeres ins Freie stellt und von den Soldaten aufreiben läßt. Mit einem anderen Teil geht man durch Wald (in dem man nicht gesehen wird) und fällt in die Stadt ein. Wenn man dann mit den übrigen Piraten den Kampf im Fort gewinnt, bekommt man oft eine Menge Geld, durch das die nun verkleinerte Mannschaft schon erheblich aufgemuntert wird.

Sollte die Party jetzt immer noch nörgeln, geht man in eine befreundete Stadt und teilt seine Schätze unter der Mannschaft auf. Danach hat man zwar nur noch wenige Leute und ein nicht gar so tolles Schiff – aber die Mannschaft ist wieder glücklich und man selbst hat mehr Privatgeld.

Klar zum Entern

Nun mehr zum Thema Kampf: Ganz allgemein kann man sagen, daß die Flucht immer die schlechteste Option ist, wenn man bereits angegriffen hat. Also gilt: Nur angreifen, wenn man sich seiner Sache auch sicher ist!

Ein Kampf gegen eine Stadt sollte so aussehen: Wenn man wesentlich mehr Männer hat als im Ort Soldaten stationiert sind, sollte man in einiger Entfernung an Land gehen und sich auf einen Landkampf einlassen. Dabei ist es von Vorteil, ein ganzes Stück entfernt von der Stadt anzulegen, da die Stadt so meist nicht gewarnt wird und damit keine Gelegenheit hat, das Gold fortzuschaffen. Außerdem steigert das die Chance, direkt fechten zu dürfen und nicht erst an Land kämpfen zu müssen.

Wenn man weniger Leute hat, sollte man besser die Finger von der Stadt lassen. Sollte man jedoch einen großen Vorteil davon haben (Silberflotte...), dann ist der Kampf Meer-Schiff eher anzuraten (sofern man genug Erfahrung hat). Wenn jetzt der Wind jedoch aus der Richtung der Festung kommt, wird die Situation sehr erschwert. Andernfalls immer feste auf die Festung! Sobald die Stadt nicht mehr allzu viele Kanonen hat, angreifen und dann wieder fechten.

Sollte man nach einer Stadteroberung die Möglichkeit haben, einen neuen Gouverneur einzusetzen, sollte man dabei politisch vorgehen. Ein Beispiel: Du bist Engländer und hast gerade angefangen zu spielen. Die Engländer sind Alliierte der Franzosen. Die Franzosen sind im Krieg mit den Spaniern. Holländer sind neutral. Du eroberst eine spanische Stadt. Da die Spanier nun automatisch böse auf Dich sind, wirst Du die Stadt entweder englisch oder französisch machen, da beide mehr oder weniger Feinde der Spanier sind.

In diesem Falle würde ich mich für die Franzosen entscheiden, weil dadurch die Möglichkeit, von ihnen geadelt zu werden zunimmt, und die Engländer sich auch freuen.

Jetzt zurück zum Thema: Wenn es zu einer Begegnung auf See kommt, sollte man erst einmal schauen, um wen es sich handelt. Piraten und Piratenfänger sind schwerere Gegner als andere, da sie immer mehr Besatzung und Kanonen haben als ein Händler auf gleichem Schiffstyp. Dafür kann beim Gouverneur für einen Piraten ein neuer Adelstitel und für einen Piratenfänger eine schöne Belohnung herausspringen.

Man sollte nicht versuchen, mit einer Schaluppe gegen eine Kriegsgaleere zu kämpfen (außer man ist wirklich gut).

Flotte Flotte

Zu Beginn sollte man sich langsam an die besseren Schiffstypen herankämpfen. Später sollte die Flotte aus einer Barke, ein bis zwei schnellen Galeeren und weiterhin nur aus normalen und Kriegsgaleeren bestehen. Die Barke benutzt man, um schnelle Schaluppen und Pinassen zu jagen, da alle drei Schiffe auch recht gut gegen den Wind segeln können. Die schnellen Galeeren werden gegen praktisch alle anderen Schiffe eingesetzt, da sie wendig und schnell sind, jedoch trotzdem gute Feuerkraft haben. Die Fregatte in späteren Epochen ist übrigens so ziemlich dasselbe wie eine schnelle Galeere. Die anderen Galeeren sind nur zu Transportzwecken einzusetzen.

Wenn man sich also entschließt, anzugreifen (dabei wieder zwischen Freund und Feind unterscheiden), sollte man zuerst einmal das gegnerische Schiff ein wenig demolieren. Hier treten wieder verschiedene Situationen auf: Ein Schuß einer Kriegsgaleere kann eine Pinasse bereits versenken. Findet man zu Beginn seine erste schnelle Galeere, so ist es ratsam, sie nicht zu beschädigen, wenn man keine Stadt als Reparaturmöglichkeit in der Nähe hat.

Heimaturlaub

Das bringt mich zum Thema Städte: Allgemein kann man sagen, daß es nicht günstig ist, Städte aufzusuchen, da sich das ungünstig auf die Moral der Mannschaft auswirkt (besonders, wenn man Männer anheuert). Andererseits kommt man nicht drum herum, Häfen anzulaufen, um Reparaturen ausführen zu lassen, Waren zu verkaufen, Informationen einzuholen, Schatzkarten zu kaufen, Piraten anzuwerben oder den Gouverneur zu besuchen, sich einen neuen Adels-





titel verleihen zu lassen oder sich eine neue Frau zu suchen.

Wenn man seine Beute verteilt, ist es natürlich günstig, so wenig Männer wie möglich zu haben. Vorher sollte man auch seine Barke verkaufen, da man meist mit seinem billigsten Schiff, also der seltenen, schnellen Galeere weiterspielen muß.

Wenn man schon heiratet, dann nur eine richtige Schönheit (das hebt den Piratenpunktpegel...).

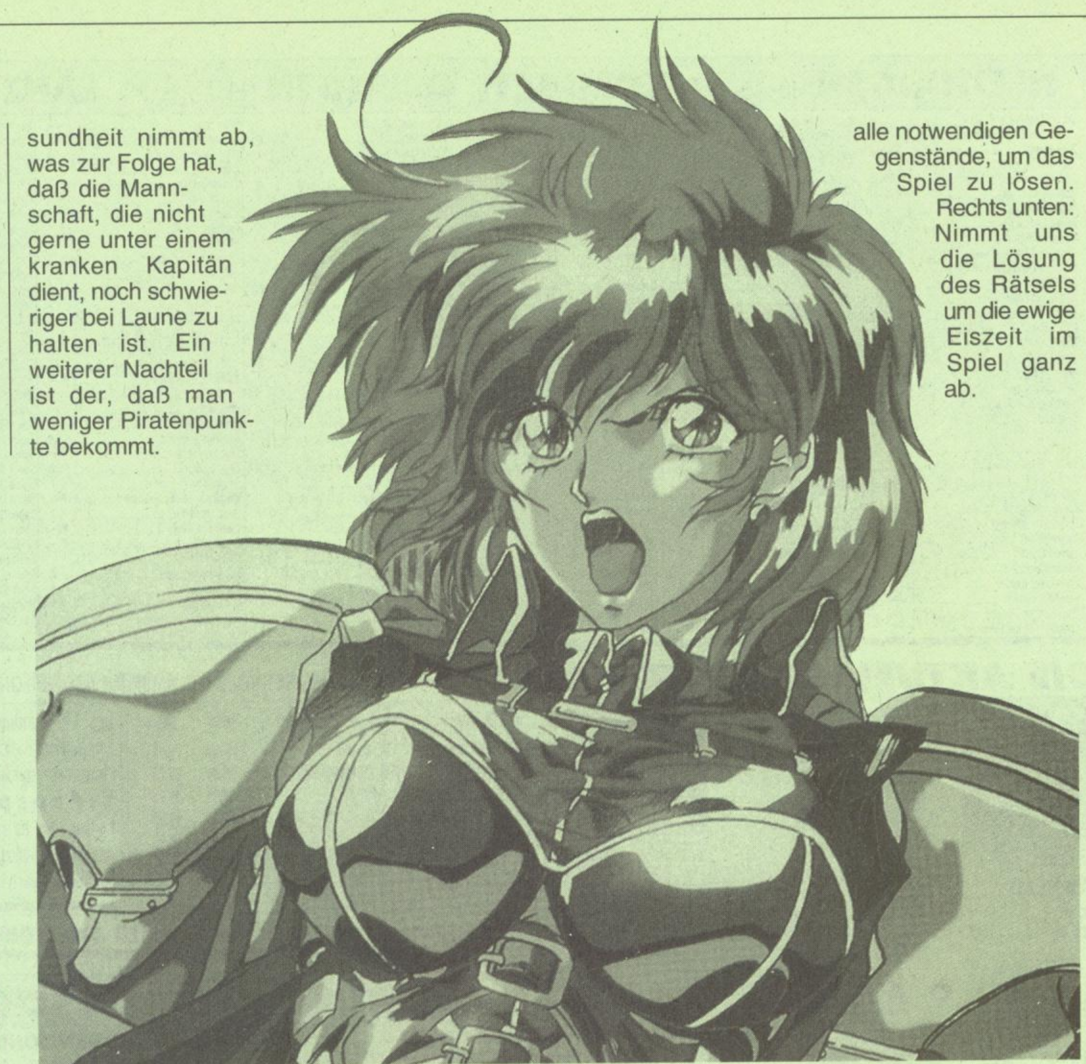
Wenn man Informationen über seine verschollenen Familienmitglieder bekommt, nicht blind hinterherjagen, sondern bei Gelegenheit einmal nachfragen, da man immer auf die Laune seiner Leute achten muß.

Bevor man versucht, eine Stadt zu betreten, sollte man sich im klaren darüber sein, ob die Einwohner einem freundlich gesinnt sind, da man Schiffe verlieren kann, wenn dies nicht der Fall ist.

Wenn man einen Piraten in feindlichen Gewässern fängt, kann man diesen durchaus nach der Gold- oder Silberflotte fragen. Man muß den Piraten immer an das Land ausliefern, in dessen Gewässern er sich befand (Pirat in englischen Gewässern also bei einem englischen Gouverneur abgeben usw.). Ist man jedoch mit der betreffenden Nation im Streit, kann man dem Piraten auch wichtige Informationen entlocken – er flieht dann irgendwann. Ähnlich verfährt man mit Piratenfängern.

Nun möchte ich noch etwas zum "Jagdgebiet" sagen. Am günstigsten hat es sich erwiesen, an der Küste von Südamerika auf Schiff-Fang zu gehen. Hier gibt es eine Menge Städte, die auch noch recht dicht stehen, so daß man genug Beute finden sollte. Wenn man in den meisten Städten eigene Gouverneure hat (gute Möglichkeit, um an Adelstitel zu kommen!), kann man entweder die Seiten wechseln oder einfach in Richtung Florida segeln. Dabei jedoch auf keinen Fall den direkten Weg nehmen, sondern immer entweder über Mittelamerika oder (noch besser) über die Inseln oberhalb von Trinidad fahren. Dies hat den einfachen Grund, daß in Landnähe mehr Schiffe kreuzen und bei einer langen Fahrt die Mannschaft knurrig wird.

Zu Beginn erwähnte ich bereits, daß das Altern ein Problem bei Piraten ist. Die Gesundheit nimmt ab, was zur Folge hat, daß die Mannschaft, die nicht gerne unter einem kranken Kapitän dient, noch schwieriger bei Laune zu halten ist. Ein weiterer Nachteil ist der, daß man weniger Piratenpunkte bekommt.



alle notwendigen Gegenstände, um das Spiel zu lösen. Rechts unten: Nimmt uns die Lösung des Rätsels um die ewige Eiszeit im Spiel ganz ab.

Hohe Politik

Jetzt noch einige Anmerkungen zum politischen Geschehen in der Karibik:

Im Jahr 1560 gehören die meisten Städte und damit das nahegelegene Land den Spaniern. Da man nun einmal ein Pirat ist und sich mit ehrlichem Handeln schwertut, muß man kämpfen. Ich kämpfe meist für eine Seite, greife also auch nur die Feinde dieser Seite an. Wer verfeindet und befreundet ist, erfährt man in den Städten oder von anderen Schiffen. Da um 1650 die Holländer nur schwach vertreten sind, bekämpfe ich sie meist nicht (damit fällt vielleicht später ein holländischer Adelstitel für mich ab).

Wenn sich gerade niemand bekriegt, wird die Sache schon schwieriger. Dann kann man eigentlich nur durch abgelieferte Piraten oder Städte, in die man befreundete Gouverneure einsetzt, die Gunst des jeweiligen Königs erringen. Da schnelle Galeeren fast nie von Spaniern benutzt werden, muß man gerade zu Beginn vielleicht auch einmal Freunde angreifen, was jedoch bei einem Schiff nicht ins Gewicht fällt. Wenn die meisten Städte dann den Freunden gehören, und man selbst den höchsten Adelstitel hat, kann man auch schon einmal die Seiten wechseln, um auch von anderen Nationen geadelt zu werden. Wenn man sich etwas Zeit läßt und nicht nach jeder Heldentat für das eigene Land eine Stadt aufsucht, bekommt man bei späteren Adelstiteln auch eine Menge Land vom König überschrieben, was sich positiv auf die Punkte auswirkt.

Wenn man all diese Regeln beachtet, sollte man nach einigen Jahren Piratenlebens zum Berater des Königs werden.

Transarctica (Amiga)

Mit einem einfachen Trick von Klaus Vill aus Augsburg taut das unterkühlte Wirtschaftsspiel aus Frankreich auf. Im Optionen-Menü CTRL und ALT gedrückt halten und in eine der Bildschirmecken klicken.

Links oben: Ein Superzug mit allen Schikanen steht gleich zu Beginn parat.

Rechts oben: Auch hierfür gibts den Supertrain, nur der Gegner agiert eine ganze Ecke gewitzter.

Links unten: Superzug und

A-Train (Amiga)

Metin Rene und Tell Ayanoglu aus Uetersen haben fast 50 Millionen auf ihrem Spielekonto. Man klickt im Hauptmenü INNENSTÄDTISCHER NEUAUFBAU an, entfernt dort alle seine Züge und verkauft sie. Danach klickt man im Hauptmenü NEUE STADT an und hat dort den Ertrag der verkauften Züge dazubekommen. Man sollte jedoch kurz vor 50 Millionen aufhören zu raffen, da sonst das Spielziel erreicht ist.

Syndicate (MS-DOS)

Wer für sein Leben gerne schummelt und auch Bullfrogs neuen Geniestreich im Schnelldurchgang knacken will, darf den Trick von Dirk Pissker aus Rehfelde ausprobieren.

Als Firmennamen COOPER TEAM (Leerzeichen nicht vergessen) eingeben und im Kartenauswahlscreen ist jede Mission frei anwählbar, man hat 1 Million Credits und alle Cyborgs sind voll ausgerüstet.

Videospieletips

Mario Allstar Challenge

Tipsgroßmeister Tobias W. Reich aus München hat nach langer Zeit der Entbehrung wieder zugeschlagen. Sein ausführlicher *Mario-Allstar*-Player's Guide sollte selbst Mario-Hassern helfen, die vier Kultspiele zu lösen. Da die gesamte Lösung den Rahmen dieses Tipsteils sprengen würde, folgen die Lösungen zu *Super Mario USA* und *Super Mario Bros. 3* in unserer nächsten Ausgabe.

Super Mario Bros. 1

Das Spiel besteht aus acht Welten, die in je vier Stufen unterteilt sind. Die ersten drei Stufen einer jeden Welt bieten das für die jeweilige Welt spezifische Design; die vierte Stufe besteht jeweils aus einem Schloß, an dessen Ende es stets denselben Gegner zu besiegen gilt, nämlich Koopa, wie er in Japan genannt wird, bzw. Bowser, wie ihn der Rest der Welt nennt. Zusätzlich erschwert sind die Stufen 4-4, 7-4 und 8-4 (Welt 4, 7 und 8, Stufe 4) dadurch, daß man zunächst den richtigen Weg durch ein Labyrinth finden muß, bevor man zum Endgegner gelangt. Wer noch nicht hinter das Prinzip der Explosionen am Ende einer Stufe gekommen ist, dem sei gesagt, daß man darauf achten sollte, die jeweilige Stufe mit einer Restzeit von ..6 Sekunden zu beenden (z.B. 336).

Noch ein Tip für alle Stufen: Über Löcher, die nur ein Kästchen breit sind, kann Mario einfach schnell rüberlaufen. Alle Stufen, die mit einem * markiert sind, sind zum Lösen des Spieles notwendig.

*Stufe 1-1 bedarf sicherlich keiner weiteren Besprechung, was im folgenden mit k.K. abgekürzt werden wird (k.K. bedeutet kein Kommentar). Das einzige, was zu dieser Stufe zu bemerken wäre, ist das Extraleben, welches nach der vierten Röhre in der Luft schwebt. Man sollte außerdem die Bonushöhle in Röhre 4 nicht nutzen, da man sonst eine Feuerblume verpaßt.

*Stufe 1-2 ist die erste unterirdische Stufe und enthält die erste Warpzone des Spieles, durch die man wahlweise in die Welten 2, 3 oder 4 gelangen

TIP DES MONATS

kann. Um diesen Teleporter zu finden, muß man einfach, anstatt am Ende in die Röhre zu gehen, auf den Steinen am oberen Bildschirmrand weiter nach rechts laufen. Um dort hoch zu gelangen, benutzt man den Lift einen Bildschirm zuvor.

Außerdem ist in dieser Stufe ein 1up Pilz versteckt.

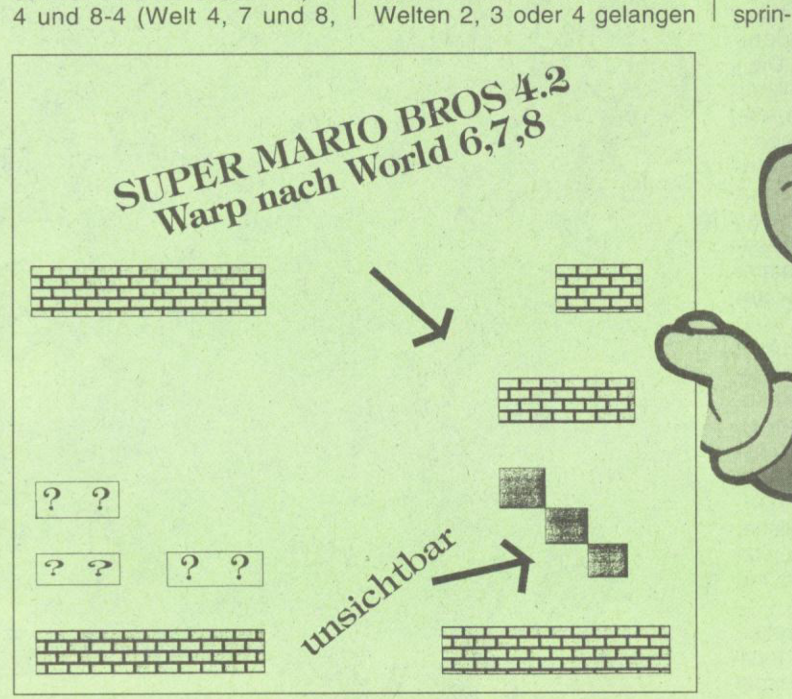
Stufe 1-3 spielt auf Bäumen in Marios Welt. Eigentlich sind alle derart gestalteten Stufen nicht sonderlich schwer, man sollte nur darauf achten, nicht daneben zu springen, da man sonst schnell alle Leben verliert.

Stufe 1-4 stellt das erste Endschloß dar. Eigentlich unterscheidet es sich kaum von jeder anderen Stufe, man sollte schön langsam spielen und jeden Sprung über die Feuersalven gut timen. Über Koopa am Ende der Stufe sollte man einfacherweise mit Anlauf springen. Schon ist der gute Junge besiegt, und man wird zum ersten Mal von Toad auf einen anderen Level vertröstet.

Stufe 2-1. In dieser Stufe ist eine Kletterpflanze zu einem Bonushimmel versteckt, durch den man, genauso wie durch jede andere Bonusstufe auch, einen großen Teil der Stufe überspringt. Ansonsten k.K.

Stufe 2-2 ist die erste von zwei Unterwasserstufen und gehört eindeutig zu den schwersten Stufen im Spiel, da sich beispielsweise nie abschätzen läßt, in welche Richtung die Qualle als nächstes schwimmt. Außerdem sollte man beachten, daß Mario weder Fische noch Quallen von irgendeiner Seite berühren darf. Die Fahnenstange am Ende der Stufe befindet sich natürlich wieder über Wasser.

Stufe 2-3. Hier tauchen zum ersten Mal die berüchtigten fliegenden Fische auf. Es empfiehlt sich, in dieser Stufe einen Zahn zuzulegen und zu versuchen, so schnell wie möglich zu sein, da einen dann nämlich die Fische





nicht mehr erreichen können.

Stufe 2-4. Ein Schloß unterscheidet sich eben kaum vom anderen, deshalb: k.K.

Stufe 3-1. Gegen Mitte der Stufe findet man in einem normalen Stein wieder einmal einen Himmel. Außerdem tauchen in dieser Stufe zum ersten Mal die Hammer Bros auf. Sie gehören zu den schwersten Gegnern überhaupt, und man sollte sich nicht mit ihnen anlegen, d.h. man sollte einfach mit Anlauf in hohem Bogen drüberspringen und hoffen, daß man in keinem Hammer landet.

Stufe 3-2. Wirklich kein Problem und keine Secrets, daher: k.K.

Stufe 3-3 ist wieder eine dieser superleichten Baumstufen, deshalb gilt auch hier, daß man nicht zu hektisch, sprich schnell, spielen und möglichst den Abgrund meiden sollte.

Stufe 3-4 Ein Schloß wie jedes andere, nur: Beim Überspringen des Endgegners sollte man darauf achten, daß sich Mario nicht an der Decke seinen Kopf anschlägt, da man sich sonst in Koopa bzw. Bowser wiederfindet.

*Stufe 4-1. Hier muß man sehr stark auf die Stachis achtgeben, die einem ständig vor die Beine geschmissen werden. Wer ein gutes Sprungtiming hat, sollte den Übeltäter einfach von seiner Wolke hauen. Wer keinen Warp benutzt oder das Spiel in dieser Stufe gestartet hat, kann über einem Viererblock-Fragezeichen ein Extraleben ergattern.

*Stufe 4-2. In dieser Stufe gibt es sowohl einen Warp zu Welt 5 als auch einen Warp zu den Welten 6, 7 und 8. Die erstgenannte Warpzone befindet sich an derselben Stelle wie in Stufe 1-2, nur sollte man schon zu Beginn der Stufe nach oben auf die Decke gehen. Um die Warp zu Welt 6, 7 und 8 zu entdecken, sollte man einen Blick auf Abb. 4-2 werfen, wo die Stelle exakt aufgezeichnet ist.

Stufe 4-3. Jetzt haben die Bäume zwar auch noch bösartige Tupfen, aber schwerer ist die Stufe deshalb noch lange nicht. Selbes Prinzip wie bei 1-3 und 3-3.

Stufe 4-4 ist das erste von drei "Labyrinthen", allerdings ist es leichter als sonst andere Stufen. Man muß einfach zuerst oben und dann unten entlanggehen, um zum Obermotz der Stufe zu gelangen.

Stufe 5-1. Hier tauchen zum ersten Mal Kanonen auf. Es ist nur wichtig darauf zu achten, daß man nicht von unten in irgendwelche rumfliegenden Kanonenkugeln springt. Die Stufe ist zwar nicht allzu leicht, wird aber durch die Abkürzung in der frei schwebenden Röhre erheblich vereinfacht.

Stufe 5-2. Eine Stufe wie man sie bereits kennt, nur leisten einem einige der Hammer Bros. Gesellschaft bei der sonst recht öden Stufe.

Stufe 5-3 ist genauso aufgebaut wie Stufe 1-3, nur daß die Stufe mit einigen Kanonenkugeln angereichert worden ist, und man somit etwas vorsichtiger sein sollte, um die Stufe heil zu überstehen.

Stufe 5-4 bietet das übliche, nur daß die Feuersalven jetzt etwa doppelt so lang sind wie in den Schlössern bisher.

Stufe 6-1 ist eine dieser ekelhaften Stufen, in denen haufenweise Stachis vom Himmel fallen. Folgende Methode hat sich bewährt: Immer auf der Turbotaste bleiben, Augen bis auf einen kleinen Spalt schließen und wie von der Tarantel gestochen laufen.

Stufe 6-2 besteht eigentlich nur aus massenweise Röhren, in denen selbstverständlich auch einige Bonushöhlen ihren Platz gefunden haben, die man natürlich nutzen sollte. Außerdem sollte man darauf achten, daß man beim Sprung von Röhre zu Röhre nicht genau in einer herauskommenden Blume landet, da dies weniger angenehm ist.

Stufe 6-3 ist wieder eine dieser Baumstufen, in der es vor Kanonenkugeln nur so "husselt". Kurz vor Ende schweben außerdem vier Plattformen in der Luft, die, sobald Mario mit seinen Gewicht draufspringt, in die Tiefe schnellen. Also: Vorsicht !!

Stufe 6-4 ist an sich gar nicht zu schwer. Beim Endgegner werden allerdings viele eine böse Überraschung erleben, da Koopa jetzt nämlich auch noch mit Hämmern um sich wirft, ganz zum Leidwesen Marios, der unter Koopa durch muß, wenn er gerade springt. Wer versucht, oben durch die Hämmer zu springen, muß entweder dämlich oder genial wie ich sein, da dies glatter Selbstmord ist, wenn man kein 100% perfektes Sprungtiming hat.

Stufe 7-1 ist eine der schwersten Stufen überhaupt, da sich in ihr sowohl eine Menge Kanonen als auch die Hammer Bros befinden. Ansonsten: k.K.

Stufe 7-2 ist genauso aufgebaut wie Stufe 2-2, nur daß die Quallen anscheinend Junge bekommen und ihre Anzahl verdreifacht haben, wodurch die Stufe ganz schön an Schwierigkeit zulegt.

Stufe 7-3 entspricht Stufe 2-3, nur daß man es sich abschminken kann, einfach so durchzulaufen, da man auf diese Weise schnell in der nächsten Schildkröte landet! Also lautet die Devise für diese Stufe: Langsam, ruhig und konzentriert spielen.

Stufe 7-4 ist das zweite Labyrinth im Trio. Die Kombination für den ersten Teil lautet unten, Mitte, oben und für den zweiten Teil oben, Mitte, oben. Ist man durch, sollte man einfach loslaufen, da Koopa genau in dem Moment springt, wenn Mario angelaufen kommt (Hoffentlich !!).

*Stufe 8-1 ist noch recht simpel im Gegensatz zu denen,

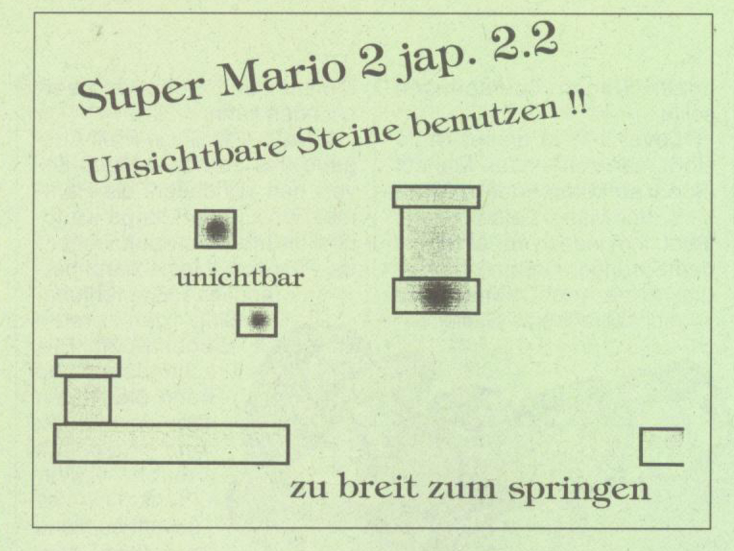


die noch kommen, man sollte aber auf die Röhren am Ende achten, da sich zwischen ihnen tödliche Löcher befinden, in die vor allem gute bzw. hektische Spieler gerne hineinfallen.

*Stufe 8-2 ist zwar schon relativ schwer, aber eben auch nur eine Stufe wie jede andere auch. Irgendwann kommt man zu einer Stelle, an der hinter einer Röhre erst zwei kleine Löcher und dann ein gigantisches Loch sind. Hier muß man von der Röhre aus springen, da man sonst nicht genug Anlauf hat.

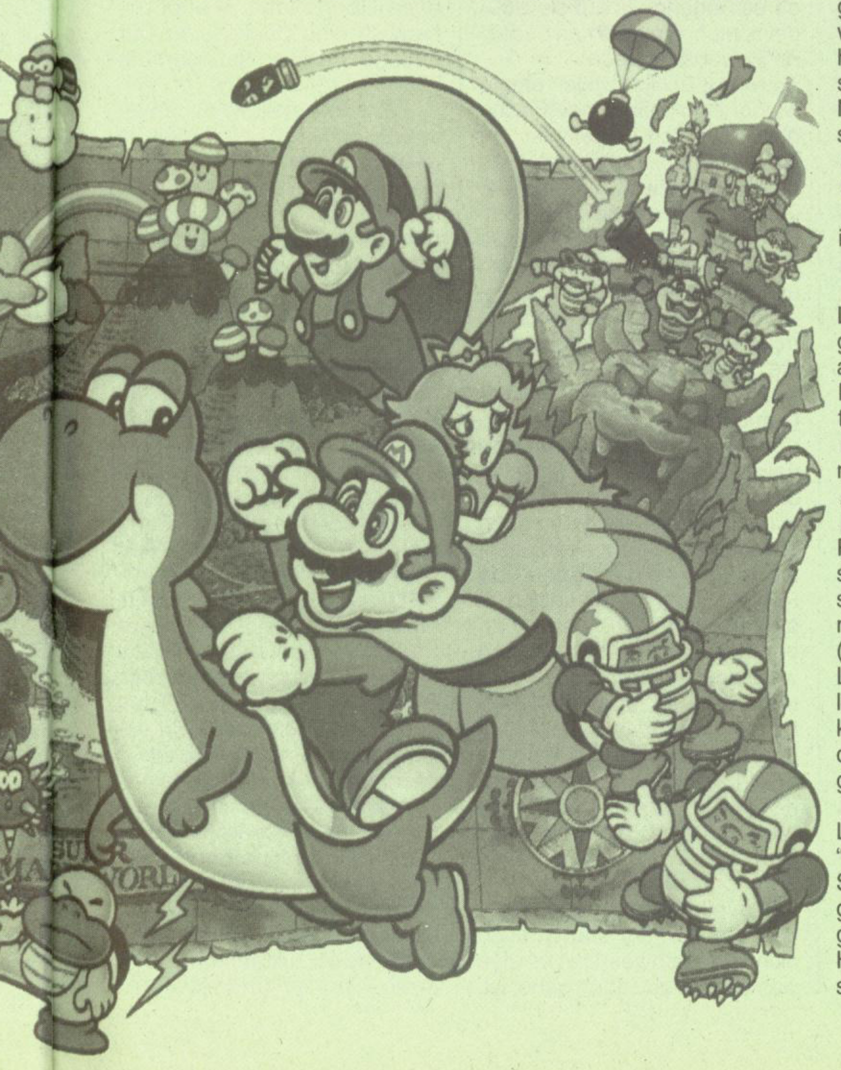
*Stufe 8-3: Kanonen und Hammerwerfer. Am besten so schnell wie möglich durch, und die bösen Hammer Bros. in hohem Bogen überspringen. Vorsicht: Die Endtreppe weist gefährliche Löcher auf.

*Stufe 8-4. Endspurt! Um zum Obermotz zu kommen, muß man stets in bestimmte Röhren eintauchen, nämlich erst in die erste Röhre nach der Lava, dann in die frei schwebende Röhre und zuletzt wieder in die erste nach der Lava. Jetzt nur noch unter Koopa durch, und man erfährt, daß man die Prinzessin zu allem Überfluß jetzt nochmals auf einem schwereren Schwierigkeitsgrad retten darf.



Super Mario Bros. 2 Japan

Da das Spiel ja die direkte Fortsetzung zu Super Mario Bros darstellt, ist es nicht weiter verwunderlich, daß es sich in seinem Aufbau kaum vom ersten Teil unterscheidet. Das Spiel ist diesmal in 12 Welten mit je vier Stufen unterteilt. SMB2 ist vom Schwierigkeitsgrad her in etwa dort angesiedelt, wo Mario 1 aufgehört hat, d.h., daß sich wirklich nur sehr gute Spieler an dieses Spiel wagen sollten. Der Rest der Spielerschaft sollte lieber mit Mario 2 USA vorliebnehmen. Ein * kennzeichnet wiederum die Level, die zum Schaffen des Spieles notwendig sind.



*Level 1-1 sollte man dazu nutzen, sich an die neuen Gemeinheiten SMBs2 zu gewöhnen, so z.B. daß die meisten Extras versteckt sind, d.h. die meisten Pilze und Blumen befinden sich nicht wie gewohnt in Fragezeichen, sondern in ganz normalen Steinblöcken. Weiter dürfte dem Spieler eine weitere Pilzart auffallen, die allerdings tödlich wirkt. Ein weiteres Handicap stellen Röhren dar, die am unteren Ende geöffnet sind, da die darin wohnhaften Pflanzen nicht anhalten, wenn Mario danebensteht, sondern knallhart über Mario auftauchen. Ansonsten stellt dieser Level im Gegensatz zu den übrigen keine Besonderheit da.

*Level 1-2 ist der erste unterirdische Level in diesem Spiel und enthält außerdem die erste Warpzone (zu World 2, Level 1). Um zu ihr zu gelangen, muß man einfach wieder auf den Steinen am oberen Bildschirmrand laufen. Achtung: Vor der Warp steht gemeinerweise noch eine Röhre mit einer bissigen Pflanze. Außerdem gibt es in diesem Level bereits schwebende Plattformen, die in die Tiefe stürzen, wenn man drauf' springt. Im weiteren sollte man nicht allzu hektisch spielen (genau wie in jedem anderen Level auch), da man sonst leicht in einem Loch landen kann; vor allem in den Abgründen zwischen den Röhren gegen Ende des Levels.

Level 1-3 ist genau wie der Level 1.3 in SMB einer dieser "fiesen" Baumlevel. In diesem Spiel allerdings noch durch fliegende Quallen und jede Menge "Waagen", die man ihrer Höhe am besten gar nicht verstellen sollte (da man sonst leicht die entstehende Höhe nicht mehr springen überspringen kann) erschwert worden.

Level 1-4 ist das erste Schloß, an dessen Ende wieder Toad auf den Spieler wartet, um ihm mitzuteilen, daß sich die Prinzessin in einem anderen Schloß befindet. Sonst gibt es zu diesem Schloß und zum Endgegner nichts zu sagen, da alles genau wie im ersten Teil abläuft.

*Level 2-1. Hier findet man zum ersten Mal Sprungbretter, die Mario so in die Höhe schießen, daß er gleich oben bleibt, und das eine ganze Weile. Man kann auf diese Weise zwar einen großen Teil des Levels überspringen, man sollte allerdings darauf achten, daß, wenn man vom zweiten Sprung runterkommt, Mario genau in einem Koopa Trooper landet, und das genau auf der Endtreppe.

*Level 2-2 ist ein Level wie jeder andere. Der ungeübte Spieler könnte allerdings auf eine Stelle stoßen, an welcher er nicht weiterkommt. Hierzu sollte man einen Blick auf die Abb. 2.2 werfen.

*Level 2-3. In dieser Stufe findet man alte Bekannte, nämlich die lästigen fliegenden Fische, die dem Spieler schnell zum Tod verhelfen können. Man sollte nicht zu schnell spielen, da man sonst schnell in einer schwebenden Schildkröte landen könnte.

*Level 2-4. Gleich zu Beginn dieses Schlosses findet man eine Stelle, an der man sich hinunterfallen lassen und dann kurz vor der Lava nach rechts drücken muß. An dieser Stelle muß man unbedingt klein sein. Des weiteren gibt es in diesem Level erstmals Stellen, die nur mit einem sog. Doppelsprung zu meistern sind, d.h. man muß mit Anlauf auf einen ganz bestimmten Punkt springen und von dort dann sofort weiterspringen. Man wird merken, daß man auf diese Weise bedeutend weiter springen kann als aus dem Stand oder mit einfachem Anlauf.

*Level 3-1 ist wieder ein Level im bekannten Mario Standard-Layout, der jedoch mit einer kleinen Gemeinheit der Programmierer aufwartet: Kurz vor der Endtreppe findet man eine Sprungschanze, mit der es möglich ist, die Fahnenstange zu überspringen, um zu einer Warp zu gelangen, jedoch zurück zu Level 1-1. Vorsicht also.

*Level 3-2 ist der erste Unterwasserlevel von SMB 2. Er ist allerdings nicht sonderlich

leicht, da hier erstens eine Menge Quallen ihr Unwesen treiben, zweitens die grünen Fische einen merkwürdigen Schwimmstil entwickeln (Slalom) und drittens die Strudel einiges an Zugkraft zugelegt haben, so daß man nun ganz schön triggern muß, um dem Tod noch zu entgehen.

*Level 3-3 ist ein weiterer Baumlevel, zu dem es nichts weiteres zu sagen gibt, als daß es in diesem Level eine Menge abstürzende Plattformen gibt, die es zu überleben gilt.

*Level 3-4 stellt das erste Labyrinth in diesem Spiel dar. Was das Lösen um einiges erleichtert, ist, daß jedesmal, wenn man den richtigen Weg geht, ein Glöckchen erklingt. Wer den richtigen Weg trotzdem nicht findet: Zuerst muß man immer am Boden, d.h. auf der untersten Ebene laufen, bis man in den zweiten Teil des Levels kommt, wo man dann immer auf der obersten Plattform laufen muß, bis man zu Koopa gelangt.

*Level 4-1 bietet nichts Neues. Wie immer, sollte man nicht zu hektisch spielen, da man sich ansonsten schnell in der nächsten Schildkröte wiederfindet, was keineswegs guttut.

*Level 4-2 ist der erste Level, in dem Kanonen und auch gleich Stachis auftauchen, die einem das Leben schwer machen wollen. Man sollte sich jedoch trotzdem nicht verrückt machen lassen und ganz cool zwischen den Kanonenkugeln und den Stachis durchflutschen.

*Level 4-3 ist wieder einmal eines dieser verruchten Baumlevels, die ja ohnehin nie allzu einfach sind. In dieser Stufe gibt es allerdings dermaßen breite Abgründe, daß man sich schon anstrengen muß, auch mit Anlauf nicht hineinzufallen.

*Level 4-4 ist zwar kein Labyrinth, dafür aber besonders schwer. Zunächst gibt es hier große Feuersalven, die nur mit gutem Timing zu überwinden sind. Weiter findet man hier Plattformen, die komplett in die Lava eintauchen, wobei es besser wäre, wenn Mario in diesem Moment nicht darauf stände. Zusätzlich zu all diesen Boshaftigkeiten trifft man weitere alte Bekannte aus SMB, nämlich auf die hinterhältigen Hammer Bros., die man hier in diesem Level am besten im hohen Bogen überspringen sollte.

*Level 5-1. In dieser Stufe stößt man zum ersten Mal auf einen aufkommenden Windstoß, der Mario stets vorwärts treibt, ihm jedoch vor allem bei den Sprüngen ordentlich unter die Arme greift. Man wird schnell auf eine Stelle stoßen, die nur mit Hilfe dieses Windes zu meistern ist, und auch dann nur mit gutem Sprungtiming. Weiter sollte man auf die vielen Röhren achten, die von oben nach unten ragen, und aus denen ja bekanntlich Pflanzen ohne Vorwarnung auftauchen.

*Level 5-2 ist ein gewöhnlicher unterirdischer Level und wartet mit einem Warp nach Welt 7 auf, den man auf jeden Fall nutzen sollte. Um zu ihm zu kommen, folgt man dem altbekannten Prinzip, nämlich immer auf den Steinen am oberen Bildschirmrand laufen.

Level 5-3 weist eine ganz neue Raffinesse in SMB2 auf, nämlich eine Art Labyrinth in der Oberwelt. Beim ersten Spielen des Levels wird man feststellen, daß sich der Level immer wiederholt. Des Rätsels Lösung: Mario muß in die in der Luft schwebenden Röhre eintauchen, um in dem Level fortzufahren. Im weiteren Verlauf des Levels muß man eigentlich nur noch auf die Reihe mit fallenden Plattformen achten, die Mario vorzeitig den Garaus machen könnten.

Level 5-4 ist ein relativ schweres Schloß, daß aber im Grunde kein Labyrinth darstellt. Es empfiehlt sich, ganz oben zu gehen, da man auf diese Art und Weise eine Großteil der Monster und Gefahren überspringen kann.

Level 6-1 stellt die Profi-Ausgabe des Standard-Mario-Levels dar: Windböen, die Hammer Bros., jede Menge Kanonen und plötzlich auftauchende Pflanzen. Meine ganz persönliche Empfehlung: Sich den ersten Super Mario Pilz schnappen und dann die Augen fast schließen und einfach durch. Wer denkt, er schafft es, kann auch versuchen, sich langsam nach vorne durchkämpfen (derjenige sollte besonders auf die Hammer Bros. achten !).

Level 6-2 ist ein Unterwasserlevel, der auf den ersten Blick einen sehr schweren Eindruck macht, allerdings gar nicht so schwer ist, wenn man sich immer am Grund hält. Man sollte jedoch besonderes Augenmerk auf die Strudel richten, die eine ganz schöne Power aufweisen.

Level 6-3. Hier wollen einem wieder einmal fliegende Fische die Hölle noch heißer machen als sie ohnehin schon ist. Was diesen Level weiter erschwert, ist, daß Mario gezwungen ist, fliegende Schildkröten als Sprungbretter zu benutzen, um einige der Abgründe zu überwinden, wobei gutes Sprungtiming gefordert ist, um genau die Schildkröte zu treffen.

Level 6-4 stellt erneut ein Labyrinth da, das man folgendermaßen löst: Bei der langen Feuersalve geht man zunächst unten, beim Hammer Bruder zunächst in der Mitte und dann bei nächster Gelegenheit oben, bis man zu einer Reihe von Röhren kommt. Man sollte beachten, daß man, wenn man von irgend etwas getroffen wird, den jeweiligen Teil nochmals spielen muß. Bei den Röhren geht man dann zuerst unten und nach den Röhren zweimal oben, bis man bei Koopa landet, der jetzt zu allem Überfluß auch noch mit Hämmern wie wild um sich wirft.

*Level 7-1 weist keine Besonderheiten auf und ist auch nicht allzu schwer. Das einzige was es evtl. zu sagen gäbe, ist, daß man gegen Ende des Levels in eine Röhre hineinmuß, um den Level zu beenden.

*Level 7-2 läuft zunächst nach demselben Prinzip wie Level 5-3 ab, d.h. man muß die frei schwebende Röhre erreichen, um in dem Level fortzufahren. Der zweite Teil des Levels ist dafür um einiges schwerer, da einen Stachis nerven und man sowohl über fallende Plattformen muß, als auch einige dämliche Schildkröten als Brücke über einen Abgrund benutzen muß.

*Level 7-3. In diesem Level, in dem der Wind weht, gilt es von einem Sprungbrett direkt auf dem nächsten zu landen. An dieser Stelle ist Übung eigentlich alles, was zählt. Am Ende des Levels sollte man vorsichtiger werden, da vor der letzten Plattform der Wind plötzlich aufhört und man dann gerne im Abgrund landet.

*Level 7-4 ist wie nicht anders zu erwarten ein Schloß, das zwar nicht sonderlich schwer ist, in dem einem jedoch etwas sehr Dummes passieren kann: Schafft man es, bei den Aufzügen die Steine am oberen Bildschirmrand zu erreichen und läuft dort oben weiter in der Hoffnung auf einen Warp, wird man eine böse Überraschung erleben, nämlich eine Sackgasse. Der einzige Ausweg ist hier ein Reset.

*Level 8-1 stellt den schwersten Standard-Mario-Level im ganzen Spiel dar: unzählige Hammer Bros., Kanonen, plötzlich aufkommende Windböen und gemeine Abgründe, die nur überwunden werden können, benutzt man einige Schildkröten als Brücken bzw. Sprungbretter.

*Level 8-2 geht immer weiter, bis man eine verborgene Kletterpflanze findet, die sich genau in einem einzelnen Stein über einer einzelnen Schildkröte befindet, d.h. man muß auf die Schildkröte springen und sich von dieser gegen den Stein federn lassen.

*Level 8-3 spielt im Himmel über Marios Kopf. In dieser Stufe kann eigentlich gar nichts passieren, vorausgesetzt, man springt stets so weit es geht und mit einer guten Portion Anlauf, da man sonst schnell im nächsten Loch landet.

*Level 8-4 ist das erste Schloß, in welchem man die Prinzessin befreien muß. Zunächst gilt es, in die Röhre zu gelangen, die sich genau unter einer Plattform befindet. Um dann weiterzukommen, sollte man einfach immer unten

gehen, bis man zu einem Koopa-Doppelgänger kommt, den man in hohem Bogen überspringt. Danach kommt ein echter Obermotz, nach dem einen die Prinzessin bereits erwartet. Die nun folgenden Welten sind nicht etwa wie bei SMB einfach dieselben wie in der ersten Quest, sondern teilweise komplett neue Level:

*Level A-1 ist wieder ein Standardlevel, jedoch mit jeder Menge Hammer Bros.. Man sollte auf jeden Fall die Röhre bei dem zweiten Paar Hammer Brüder benutzen. Besonders vorsichtig sollte man bei der Endtreppe sein, da hier sehr gutes Sprungtiming gefordert ist, um nicht im Abgrund zu landen.

*Level A-2 ist ein unterirdischer Level mit Hammer Bruder, Kanonen und einer Warp zu Welt B-1. Um den Warp zu erreichen, muß man wiederum einfach immer oben gehen. Ansonsten ein eher einfacher Level.

Level A-3 wartet mit fliegenden Fischen auf. Außerdem herrscht in diesem Level ein starker Wind, der irgendwann urplötzlich aufhört und den unvorsichtigen Spieler damit dazu bringt, Mario genau in einem Loch zu positionieren. Die Fahnenstange am Ende des Levels läßt sich überspringen und führt Mario somit zu einer Warpzone zu Welt C.

Level A-4: Kanonen im Schloß und ein sehr gutes Sprungtiming erschweren Mario in diesem Level das Überleben. Außerdem dürfte es durchaus ein Problem darstellen, heil an Koopa vorbeizukommen, da dieser in dem engen Gang wie wahnsinnig mit Hämmern wirft.

Level B-1 stellt keine Besonderheit dar und ist gleichzeitig der einfachste Level im zweiten Teil von Mario 2.

Level B-2 ist ein Unterwasser-Level, in dem zusätzlich zu all den Quallen und Fischen auch noch jede Menge Schildkröten ihr Unwesen treiben. Der Spieler sollte außerdem auf die gigantische Feuersalve gegen Ende dieses Schwimmspektakels achten.

Level B-3 ist der fieseste Baumlevel, der je in einem Spiel gesichtet worden ist. Nicht nur, daß viele hilflose Schildkröten als Sprungbretter benutzt werden müssen, nein, auch viele lose Plattformen und Waagen warten nur darauf, mit Mario in die Tiefe zu stürzen.

Level B-4 ist ein recht simples Schloß, das zeitweise den Eindruck eines Labyrinthes macht, jedoch in Wirklichkeit keines ist; es ist bloß ein kleines Stück, das sich vier/fünfmal wiederholt. Unter dem Endgegner Koopa kann man diesmal einfach durchlaufen, wenn er gerade hochspringt.

*Level C-1. Es ist Winter in Mario Land. Man sollte einfach darauf achten, nicht in jede Blume hineinzulaufen, die gerade aus einer Röhre auftaucht. Den einsamen Hammer Bruder überspringt man einfach in hohem Bogen. Ansonsten sollte der Level wirklich kein Hindernis darstellen.

*Level C-2 ist eine Mischung aus einem Baumlevel mit Kanonen und einer Heimsuchung durch lästige fliegende Fische. Vorsicht: Bei einer Stelle muß man ein Eckchen warten, um eine ganz bestimmte Schildkröte, die als Sprungbrett benötigt wird, zu erwischen.

*Level C-3. In diesem Level gilt es, von einem Sprungbrett bei starkem Wind genau aufs nächste zu springen. Bei gutem Anlauf auf die erste Schanze läßt sich die zweite getrost überspringen, nur auf der dritten Schanze sollte man nach Möglichkeit wieder landen. Weitere Vorsicht ist beim Ende des Levels geboten, wo sehr gutes Sprungtiming gefordert ist, um nicht im Abgrund zu landen.

*Level C-4 ist das schwerste Schloß im ganzen Spiel. Im späteren Verlauf des Levels wird man auf eine sich gegen den Uhrzeigersinn drehende Feuersalve treffen, die es in einem Atemzug zu durchlaufen gilt. Man muß hier früh in die Mulde hineinlaufen und dann in einem möglichst kleinen Winkel sofort weiterspringen. Hat man dann auch noch den Endgegner geschafft, ist der Weg in die letzte Welt D geebnet.

*Level D-1. Gleich zu Beginn des Levels erwarten einen zwei gemeine Hammerwerfer, die es zu erledigen gilt. Ist man Super Mario begibt man sich nun nach oben, von wo aus man den folgenden Abgrund locker überspringen kann. Ist man klein, hat man das Pech, die grüne fliegende Schildkröte als Sprungbrett über das Loch benutzen zu müssen. Weiter ist in diesem Level ein Extraleben versteckt, das man praktisch automatisch findet. Noch ein weiteres Paar Hammerwerfer, und auch dieser Level gehört der Vergangenheit an.

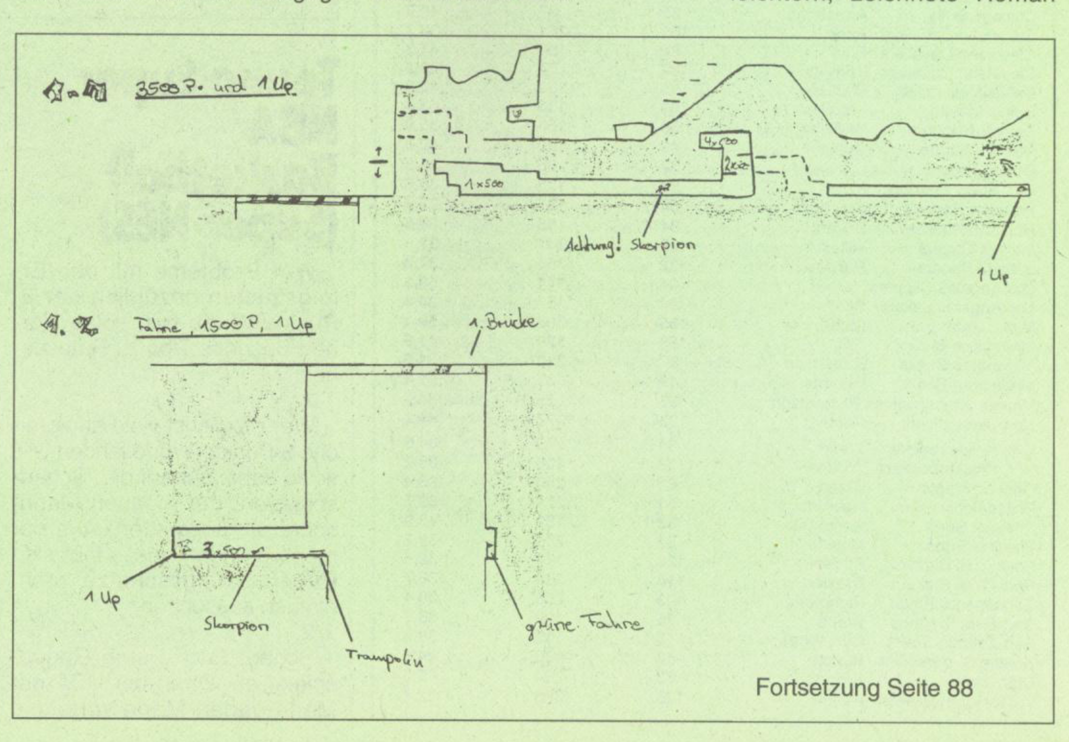
*Level D-2 ist ein äußerst leichter Level, vorausgesetzt man bleibt niemals stehen und ist klein. Dann kann man nämlich einfach laufen: Die Pflanzen versinken genau bevor Mario kommt, und an den Sprüngen, die man ab und an tätigen muß, wird auch kein Mariospieler untergehen.

*Level D-3 ist der vorletzte Level des Spiels und spielt, wie in Mario 1, vor der Schloßmauer von Koopas Castle. Jede Menge Hammer Bros. und Kanonen erschweren dem Spieler in dieser Stufe das Überleben. Spielt man jedoch recht zügig und macht hohe und weite Sprünge, so können einem eigentlich weder die Kanonen, noch die Hammer Bros. etwas antun. Bei der Endtreppe, die aus Kanonen besteht, sollte man sich konzentrieren und auf keinen Fall die Turbotaste halten, da man sonst noch kurz vor der Fahnenstange sein Leben lassen muß.

*Level D-4. Endspurt zur Rettung der Prinzessin: Zunächst einmal muß man auf die große Feuersalve zu Beginn des Levels achten. Dann kommt ein Doppelsprung, um über die große Lavalache zu kommen, und dann ein gezielter Sprung auf die schwebende Schildkröte, um auf die obere Plattform zu kommen. Jetzt einfach mit Anlauf durch die fliegenden Fische durch, und schon kommt der zweite Teil des Levels. Hier überspringt man als erstes den Hammerwerfer und dann bei starkem Wind das Loch mit der Qualle in hohem Bogen. Am Ende des Abschnittes muß man einfach ins Leere springen und hoffen, daß die Pflanze gerade in ihrer Röhre ist. Hinein in diese Röhre, und man befindet sich im dritten Teil des Levels, wo einen als erstes so ein ödes Koopa-Imitat erschreckt, unter dem man einfach durchlaufen kann. Zum Schluß noch ein Hammerwerfer und der gewohnte Obermotz, und schon hält Mario seine Prinzessin in den Armen.

Road Runner's Death Valley Rally (Super NES)

Das Super-Nintendo-Abenteuer um den Warner-Bros-Star *Road Runner* gehört ohne Zweifel zu den schwierigsten Geschicklichkeitsspielen für Nintendos 16-Bitter. Um Euch die flinke Flitzerei etwas zu erleichtern, zeichnete Roman

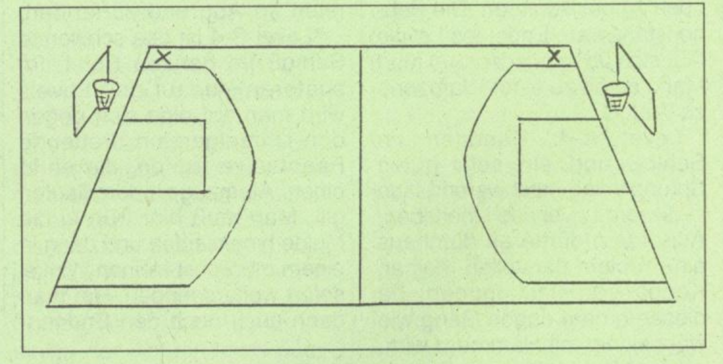


Fortsetzung Seite 88

4.3 2000 P., 4 Fahnen, 1 Up

Schlange · Trampolin · Trampolin · Lila Fahne · Trampolin · Lila Fahne · 1 Up · Skorpion · 2x500 · Grün · 500 · 600 · Trampolin

Hrycyk aus Hamburg die Eingänge zu allen Bonushöhlen der ersten drei Levels. Von Mirko Szozygiel aus Freiburg stammt hingegen ein netter Cheat. Haltet im Titelbild einfach Links, Select, R, Y, und Start gedrückt und wartet auf die Erfolgsmeldung "Zippitsy Splat". Nun bestätigt Ihr mit X und startet anstatt mit mageren 2, mit stattlichen 75 Leben.



Team	Scharf-schütze	3 Pkt.-Erfolge	3 Pkt.-Versuche	%
Atlanta Hawks	Graham	55	141	39,0
Boston Celtics	Bird	52	128	40,6
Charlotte Hornets	Curry	74	183	40,4
Chicago Bulls	Jordan	27	100	27,0
Chicago Bulls	Armstrong	35	87	40,2
Cleveland Cavaliers	Price	101	261	38,7
Cleveland Cavaliers	Ehlo	69	167	41,3
Cleveland Cavaliers	Kerr	32	74	43,2
Dallas Mavericks	Blackman	65	169	38,5
Dallas Mavericks	Iuzzolino	59	136	43,4
Denver Nuggets	Williams	56	156	35,9
Detroit Pistons	Dumars	49	120	40,8
Detroit Pistons	Laimbeer	32	85	37,6
Gld. State Warriors	Mullin	64	175	36,6
Houston Rockets	Smith	54	137	39,4
Houston Rockets	Bullard	64	166	38,6
Indiana Pacers	Miller	129	341	37,8
Indiana Pacers	Person	132	354	37,3
Los Angeles Clippers	Harper	64	211	30,3
Los Angeles Lakers	Scott	54	157	34,4
Miami Heat	Rice	155	396	39,1
Milwaukee Bucks	Ellis	138	329	41,9
Milwaukee Bucks	Robertson	67	210	31,9
Milwaukee Bucks	Roberts	19	37	51,4
Minnes.Timberwolves	Richardson	53	155	34,2
New Jersey Nets	Petrovic	123	277	44,4
N.Y. Knickerbockers	Starks	94	270	34,8
N.Y. Knickerbockers	Wilkins	38	108	35,2
Orlando Magic	Skiles	91	250	36,4
Philadelphia 76ers	Hawkins	91	229	39,7
Phoenix Suns	Hornacek	83	189	43,9
Phoenix Suns	Majerle	87	228	38,2
Portl. Trail Blazers	Porter	128	324	39,5
Portl. Trail Blazers	Drexler	114	338	33,7
Sacramento Kings	Richmond	103	268	38,4
Sacramento Kings	Webb	73	199	36,7
San Antonio Spurs	Cummings	5	13	38,5
Seattle Supersonics	Barros	83	186	44,6
Utah Jazz	Stockton	83	204	40,7
Washington Bullets	Adams	125	386	32,4

Tecmo Super NBA Basketball (Super NES)

Wer Probleme mit den Erfolgsquoten bezüglich der 3-Punkte-Würfe hat, sollte Norbert Besgens Tips zu Rate ziehen.

1.

Wer möglichst viele erfolgreiche 3-Punkte-Würfe landen will, sollte dabei nur auf die "Scharfschützen" der eigenen Mannschaft zurückgreifen. Aus der mitgelieferten Tabelle läßt sich Euer Lieblingsschütze recht einfach aussuchen.

2.

Schaut Euch Euren Gegenspieler an. Da in der NBA nur Mann gegen Mann verteidigt werden darf (Zonenverteidigung ist verboten), bilden sich "Spielerpaare". Sollte Euer Distanzwerfer gegen einen großen sprung- und blockstarken Verteidiger antreten (siehe Statistik), versucht Ihr am besten, ihn mittels der "Substitution"-Funktion gegen einen schwächeren Spieler auszutauschen. Der Werfer muß nun an die gleiche Stelle gebracht werden, wie der gewünschte Gegenspieler. Je schlechter dieser ist, je höher ist die Trefferquote.

3.

Bringt Euren Bildschirmschützen immer auf den "Hot Spot". Wenn Ihr Euren NBA-Spieler auf den in der Skizze eingezeichneten Punkt (X) bringt und mit optimalem Timing werft (bei größter Sprunghöhe loslassen), könnt Ihr Eure 3-Punkte-Erfolge auf über 70 Prozent steigern.

Inserentenverzeichnis

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Software Paradise, A-8970 Schladming, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Kati Milles, Gregor Müller-Heesch, Conny Pflanzer,
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Gametec
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetellfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100



PZD Kennziffer B 10542E

Anschlußfertig

Als absoluter Spielenarr, der seinen PC zwischen der Arbeit gern zur Erholung heimsucht, habe ich beschlossen, mir ein CD ROM-Laufwerk zuzulegen. Im Auge habe ich das XM3401B von Toshiba. Mein PC ist mit einer Ultra Sound von Gravis bestückt. Kann ich das Laufwerk direkt anschließen oder brauche ich einen speziellen Kontroller?

Olaf Marzog, Wahlsburg

Toshibas XM-3401B ist eines der schnellsten, aber auch teuersten Laufwerke, die zur Zeit auf dem Markt erhältlich sind. Da das XM-3401B einen SCSI-Anschluß hat, entfällt der direkte Anschluß an die Gravis Ultra Sound, die nur mit einem speziellen Gravis Interface ausgerüstet ist. Eine spezielle Variante des XM-3410B wird direkt von Toshiba mit einem 8-Bit-SCSI-Host-Adapter geliefert.

Amiga zu PC

Ich bin vom Amiga auf den PC umgestiegen und möchte jedoch einige Programme vom Amiga weiterverwenden. Gibt es Emulatoren, um Amiga Software auf dem PC laufen zu lassen?

Wenn ja, was kosten sie und wo sind sie zu bekommen?

Martin Hansen, Fleckeby

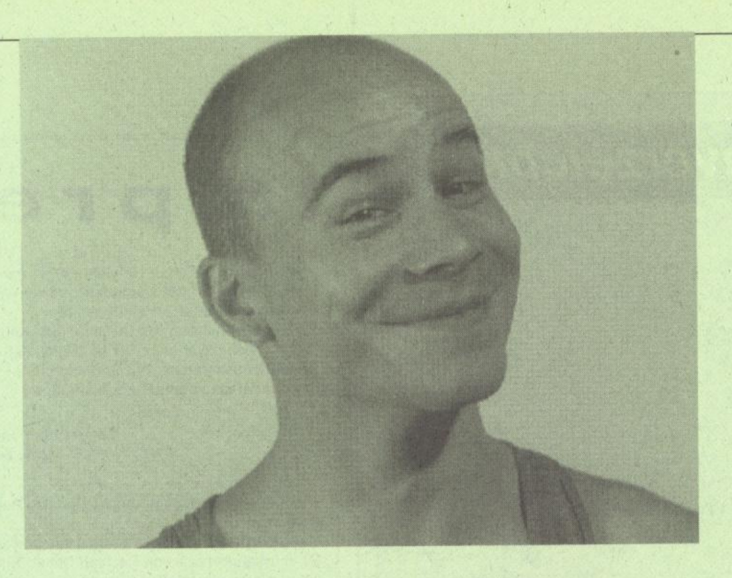
Die Frage ist, was für Software willst Du hinüberretten. Handelt es sich um Deine selbstgeschriebenen Amiga-Basic- oder C-Programme, pfriemelst Du den Sourcecode auf PC-Niveau und kompilierst die Angelegenheit noch einmal. Problematischer wird es erst bei Spielen oder anderen Spezial-Amiga-Programmen; in diesem Falle kannst Du getrost auf alle Versuche verzichten. Durch die zahlreichen Spezialchips des Amigas wird es nie eine echte Amiga-Emulation auf dem PC geben. Verschiedene Sharewareanbieter haben trotzdem einen Amiga-Emulator im Angebot, den Du aber getrost auf den Schrotthaufen werfen kannst.

Syndrom

Ich und mein Freund haben totale Probleme mit Syndicate. Ich habe zwar immer Geräusche und Sprachausgabe, jedoch keine Musik. Bei meinem Freund spielt die Musik, doch dafür immer nur für ein paar Minuten Geräusche. An den IRQ-/DMA-Einstellungen sollte es eigentlich nicht liegen, da wir ansonsten noch nie Probleme solcher Art hatten. In meinem Rechner steckt eine Pro Audio Spectrum 16 (IRQ 7, DMA 3, Adresse 220h), bei meinem Freund eine Audio Blaster 4.0 (IRQ 7, DMA 1, Adresse 220h). Auch nachdem ich meinen IRQ auf 5 setzte, blieb der erhoffte Erfolg aus. Im Moment haben wir das Problem so gelöst, daß wir beide Rechner nebeneinandergestellt haben und gleichzeitig dieselbe Mission und die gleichen Aktionen durchspielen. Dann liefert mein Rechner die FX und der von meinem Freund die Musik. Leider haben wir bis jetzt noch nicht das optimale Timing gefunden.

Micheal Junge

Daß Syndicate einige Probleme mit dem Sound hat, ist inzwischen bekannt. Zu Eurer Beruhigung sei gesagt: Es handelt sich dabei nicht um eine verkorkste Rechnerkonfiguration, sondern um einen Programmbug. Die Lösung dieses Problems liegt in der Syndicate-Startup-Datei begraben. Hier ist festgelegt, mit welchem Interrupt und DMA-Kanal das Spiel gestartet wird. Mit einem gebräuchlichen Editor kannst Du Dir dieses File vorknöpfen und auf Deine Werte trimmen. Kommst Du trotzdem nicht weiter, versuche Deinen Soundblaster- IRQ auf 5 und die anderen Werte wie üblich einzustellen.



Doc Düse

Die RAM-Preise erreichen schwindelerregende Dimensionen: Selbst bei den großen Computeranbietern fühlen sich speicherhungrige Computerbesitzer um Jahre zurückversetzt. Die Ursache kommt aus dem fernen Osten. Nachdem der japanische Kunststoffhersteller Sumitomo Chemicals Opfer einer Explosion wurde, fehlt nun ungefähr 70 Prozent des benötigten Kunstharzes. Da die restlichen Hersteller die Lücke nicht ausfüllen konnten, wird die Preisspirale für Speicherbausteine nun kräftig nach oben gedreht. Angeblich soll die Reparatur der Anlage länger als ein halbes Jahr dauer – na dann Speichererweiterung ade.

Ich appelliere nochmal an Eure Diskettenbriefe: Bitte schickt mir die von Euch sowieso meist auf dem Computer verfaßten Briefe gleich inklusive Diskette. Nett gemeint, doch auch nicht im Sinne des Erfinders war die Diskette von Andreas aus Glonn, die zwar sehr nett beschriftet, aber völlig leer war.

Christian

In Potenz

Ich hätte mal eine Frage, bezüglich eines 486 DX2 / 50 MHz. Der Computer arbeitet mit 50 MHz intern und 25 MHz extern. Nun wüßte ich gern, ob Flugsimulationen, die viel Rechenpower benötigen, genauso gut wie auf einem 486 DX / 50 MHz laufen?

Christian Haus, Münster

Grundsätzlich ist ein Rechner, in dem ein echter 486 DX / 50 MHz steckt, schneller als ein Rechner, in dem ein 486 DX2 mit gleicher interner Taktfrequenz arbeitet. Der Geschwindigkeitsverlust ist bei Megaspielen zwar merklich, sollte Dich aber nicht vom Kauf des meist weitaus preisgünstigeren DX2 abhalten.

1200

Ich habe mir vor nicht allzu langer Zeit eine 245 MByte SCSI-Platte mit Controller für meinen A 500 gekauft. Im Zuge des technischen Fortschritts denke ich ernsthaft über den Kauf eines A 1200 nach. Die Festplatte wollte ich nach Möglichkeit an den 1200er anschließen. Doch anscheinend gibt es für den 1200er nur AT-Bus Controller. Wird es für den 1200er in absehbarer Zeit einen SCSI-Controller geben, oder muß ich meine teuer erstandene Festplatte auch verkaufen?

Michael Lang, Poxdorf

Keine Angst, Deine Festplatte wird sich auch an Deinem 1200er bester Gesundheit erfreuen. Für den 1200er sind mehrere SCSI-Controller im Anmarsch.

Abgefahren

In der POWER PLAY 7/93 war unter der Überschrift "Chaos Musik" ein Tip zum Einsatz der Soundblaster 1.5 auf schnellen Rechnern zu lesen. Das Problem, das der Leser dort beschreibt (nach dem Umbau der Soundblaster in den 486er sorgt die Soundkarte für originelle Abstürze zu den unglücklichsten Zeiten) kenne ich auch. Ich besitze einen Highscreen 486 DX / 33 MHz. Das AMI-BIOS ist datiert auf den 30.10.92. Die Lösung, die Bus Clock herunterzutakten, ließ mich erfreut aufhorchen. Sollte meiner Soundblaster-1.5 der Weg in die Kleinanzeigen etwa erspart bleiben?

Doch leider wies mein AMI-BIOS kein Extended Setup auf, sondern lediglich die Wahl zwischen Standard und Advanced. Aber auch im Advanced konnte man den

Bustakt nicht verändern, da dieser Menüpunkt nicht vorkam. Selbst mit dem Shareware-Programm AMIsetup kam ich nicht weiter. Muß ich nun davon ausgehen, daß es meinem BIOS nicht paßt, wenn jemand am BUS herumtaktet?

Wenn die Soundblaster 16 das Problem mit schnellen Bussen auch hat – welche Soundkarte hat es dann nicht?

Florian Berger, München

Einige der frühen 486er mit älteren BIOS-Versionen von AMI haben die Option der veränderbaren Busclock leider noch nicht im Setup. Diesbezüglich dürftest Du auch mit BIOS-Programmen Probleme bekommen, den Takt neu einzustellen. Die einzige Möglichkeit, den Bustalk auf Normalgeschwindigkeit zu drosseln ist, ein neues BIOS einsetzen zu lassen. Das wird auf jeden Fall billiger als eine neue Soundkarte. Daß speziell die Creative-Labs-Karten ziemliche Sündenböcke sind, dürfte sich inzwischen herumgesprochen haben – die Konkurrenz ist groß: Mediavision, Orchid, Magic Music gehen qualitativ mindestens genauso gut ins Ohr und kennen diese Probleme nicht.

Chaos Engine

Vor einem halben Jahr kaufte ich mir ein Gravis Gamepad, mit dem ich bis heute voll und ganz zufrieden bin. Der Ärger begann, als ich mir vor einem Monat einen Quickjoy (SV202) mit beiliegender Gamecard (SV 210) kaufte, um Simulationen wie X-Wing besser spielen zu können. Die Gamecard schloß ich sofort an meinen 386DX / 40 MHz an und stellte den Schalter auf der Karte auf Medium. Danach schloß ich das Gravis Gamepad und den Original-Joystick an und versuchte, zusammen mit meinem Kumpel "Sensible Soccer" zu spielen. Bereits der eingebaute Test verlief negativ. Anschließend probierten wir den zweiten Anschluß noch einmal mit einem anderen digitalen Joystick aus, aber auch dieser Test verlief negativ. Als Resultat unserer zahlreichen Versuche mußten wir schließlich feststellen, daß der erste Port hervorragend funktioniert, beim Anschluß eines zweiten Joysticks aber völlig danebenliegt. Auch die Änderung der Geschwindigkeit auf der Karte brachte nichts.

Gökhan Mimir, Ludwigsburg

Da der SV202 anscheinend einwandfrei funktioniert, kann der Fehler nur an Deiner Gamecard liegen. Evenuell ist ja noch ein weiterer Gameport auf Deiner Schnittstellenkarte oder Deiner Soundkarte installiert. Wenn dies der Fall ist, solltest Du die anderen Ports unbedingt abschalten und Dein Problem könnte damit schon behoben sein. Wenn nicht, versuche, die Gamecard bei Deinem Händler umzutauschen oder wenigstens einmal durchtesten zu lassen.

Digital-Joystick für den PC

Die Joystick-Abfrage trieb schon so manchen Spieler an den Rand der Verzweiflung: Echte Amiga-Besitzer können das Lied von Digital-Joystick singen. Zwar ist der Anschluß eines anlogen Joysticks an den Amiga hardwaremäßig kein Problem mehr, doch mit der Software-Unterstützung hapert's nach wie vor.

Die PC-Besitzer kennen das Problem von der anderen Seite. Bei Simulationen unerläßlich, verkehrt sich die sensible Abfrage eines Analog-Joysticks im harten Jump'n'Run- oder Sportspielalltag zum gemeingefährlichen Handicap. Katastrophale Ausrutscher oder plumpe Fehlpässe sind die Folge dieses analogen Joystick-Problems. Abhilfe schafft hier nur der Anschluß eines Digital-Joysticks. Den kann man entweder direkt bei dem deutschen Joystick-Hersteller Dynamics kaufen oder mit ein wenig Ausdauer und Lötübung auch selbst bauen. Mit dem vorgestellten Joystick-Konverter ist es möglich, jeden Digital-Joystick an den PC zu klemmen. Der Konverter schließt dabei die Lücke zwischen analogen Gameport und Digital-Joystick. Die Schaltung beruht auf der simplen Transistorschaltung. Die einfachste Möglichkeit ist natürlich die Zentralpositionierung des Joysticks, in diesem Fall ist keiner der vier Joystick-Schalter oder Microtaster geschlossen. Damit liegt ein Widerstand von ungefähr 50 Kiloohm am Gameport. Bewegt man den Joystick nach rechts, fällt ein Widerstand von ungefähr 100 Ohm (Vollausschlag) am Gameport ab. Auf der linken Seite sollten ungefähr 100 Kiloohm am Analogeingang anliegen. Das gleiche gilt für die vertikale Bewegung.

K 1 = SUB D Verbinder 9 pol. gewinkelt, male

Macke auf der Festplatte

Seit einiger Zeit habe ich folgendes Problem: Wenn ich meinen Computer anschalte, bekomme ich des öfteren die Fehlermeldung "HDD Controller Failure" oder "C drive failure". Wenn ich aber mehrmals die Reset-Taste drücke, fährt der Rechner völlig normal hoch.

Torsten Wichmann, Wapelergroden

Glück im Unglück wären ein Virus oder einige fehlerhafte Sektoren auf der Festplatte. Mit einem aktuellen Viruskiller solltest Du die Platte einmal gründlich nach Virenbefall abgrasen. Hast Du mit diesem Versuch kein Glück, könntest Du versuchen, Deine Festplatte neu zu formatieren. Achtung, vergiß nicht vorher ein Backup Deiner Daten anzulegen. Hast Du auch so keinen Erfolg, bleibt Dir nur noch der Weg in eine Reparaturwerkstatt. Der Fehler könnte an der Festplatte, am Controller, am Advanced Setup oder an Deinem Motherboard liegen. Auf jeden Fall solltest Du in diesem Fall den Rechner von fachmännischen Händen reparieren lassen.

POWER PLAY KLEINANZEIGEN

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 13/93** (erscheint am 18. November '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 11. Oktober '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Januar-Ausgabe 1994** (erscheint am 1. Dezember 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. C-64-Rollenspiele im Pack, z.B. Pool of Radiance, Bard's Tale 3 + and. SSI-Rollenspiele, ca. 10 Stck., 100% o.k., VB 100 DM. Tel. 02041/67415, Schmitz in Bottrop

C-64 II, Floppy 1541 II, Farbmonitor 1802 + umfangreiche Originalspielesammlung, alles 100% o.k., nur zusammen zu verkaufen, VB 400 DM. A. Roschel, Hangstr. 6, 63674 Altenstadt

Suche C-64-Rollenspiele: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Bard's Tale 3. Tel. 06033/64399, Uwe

Verk. C64, Floppy 1541 II, Datasette, 8 Originalspiele, für 140 DM. Christian Betz, Bahnhofstr. 5, 82194 Gröbenzell, Tel. 08142/50715

Verk. C-64-Origin.: Solomon Key + Cal Games + Impos Miss Z + Street + Sport + Bask = 25 DM, Oil Imp. = 10 DM, FS 2 = 30 DM, Indy 3 + Batman + Ghost Buster 2 = 25 DM, Zaxxon = 5 DM, 6 Spiele = 5 DM. Tel. 07731/71105, Carsten

Verkaufe C 128 D mit 9-Nadel-Drucker, Geos 128 V 2.0 + Zubehör, 2 Joysticks und ca. 60 Disks (alles Originale), Preis VB. Tel. 07657/694 ab 18 Uhr, Mark verlangen

Verkaufe C64 + Disks + Floppy + Data. + viele Originale, 100% o.k., Preis VB. Tel. 06109/64266, nach 18 Uhr

Suche Komplettauflösung + Hausplan zu Maniac Mansion. Tel. A-05672/4650, D-00435672/4650, CH-00435672/4650, Jürgen, von 18–19 Uhr anrufen

Verk. C64 + Floppy 1541 + Drucker CP 80 X + Datasette + über 200 Discs mit vielen Orig. + 4 Joys + Modul + Bücher + Resetsch., alles 100% o.k. für nur 350 DM. Tel. 03933/802098

Verk. Ultima 4-6, Pool of R., M. Mansion, T. Break, Magic Candle, Paradroid, Pirates, S. Worlds, Starflight, Preis VB. Tel. 0421/2239229

Kaufe ältere Rollenspiele/Adventures: Alternate Reality 2, Mask of the Sun, Realms of Darkness, Gemstone Warrior, Asylum, Mythos, Shadowfire u.v.m. Tel. 05832/305, Carsten

Verk. C64 + Floppy + Farbmonitor + Seikosha S/W-Drucker + Druckmodul + Mouse + Data-Becker-Buch + ca. 50 Disk., Preis VB. Ursula Fromm, Karl-Arnold-Str. 46, 40667 Meerbusch

Verk. C128D, Farbmon., RAM-Erweit. 512K, Final Cartridge III, Drucker Seikosha, Datasette, 2 Joyst., 350 Disk., umf. Lit., Preis VB. Tel. 0361/715851, ab 18 Uhr

Verk. C64, 1541-II-Floppy, o. Monitor mit einigen Originalspielen: Game On, Magic Disk, 798 DM. Andreas Voringer, Steinhöringer Str. 18, 84543 Winhöring, Tel. 08671/72416

Amiga

Suche CP-Software für CDTV. Angebote an M. Gabel, Hasberger Str. 80, 27751 Delmenhorst

Verk. orig. Xenon 2, Interphase 15 DM; MM 3, Elvira 2, F-1 GP, Monkey 1 40 DM; Lotus 3, Jag. XJ 220 25 DM; Larry 5, Silent 2, Action Pack (z.B. Turrican 1 + 2) 35 DM. Tel. 08638/84706

Verk. A500+, 2. Laufwerk, Maus, 2 MB NP 1200 DM, VB 600 DM, 100% o.k. Auch Games für Amiga, PC, ST, SNES. Tel. 08638/84706

Biete: Truking, Impakt, Berlin 48, Shufle Pur Flight O.T. Intr., Khalan, Harlequin, F-Break, J. N. Golf, Milenium 2.0, S.-Ski, K.-Off, TT, CJE 35,–). M. Schlüter, Weimarer Str. 1a, 64331 Weiterstadt

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, 1084-S-Monitor, Maus und 20 Originalspiele, zum Teil wahre Klassiker, für 1000 DM. Tel. 0621/23892, ab 18 Uhr (Andy)

Verkaufe Amiga-Originale: Civilization, DSA, Patrizier, Kings Quest V, Amberstar für 40 DM und Elite für 25 DM + NN. Tel. 04841/4937, ab 17 Uhr

Austria! Verk. A500 (1 MB) + 1084 S + 2 Joy um 5500 ÖS, Quantum 52 MB HD 3800 ÖS, Monkey 390 ÖS, Indy 4 390 ÖS, DSA 380 ÖS, Kyrandia 390 ÖS. Tel. A-06242/316, ab 18 Uhr (Gerald)

Wg. Systemwechsel Amiga 1200 mit interner 80-MB-Festpl., 40 Disks, 2 Monate Garantie, für 1249 DM abzugeben. Tel. 04465/1203, Christian Wiens

Verk. defekten Amiga für 50 DM, Monitor 1081 125 DM, externes Laufwerk 50 DM, über 40 Originalspiele. Christian Betz, Bahnhofstr. 5, 82194 Gröbenzell, Tel. 08142/50715

A500, 1 MB, Mon. 1084 S, Bücher, Joystick, Maus, 2 externe Laufwerke und 11 Orig.-Spiele, z.B. Desert Strike, History Line, für 1000 DM. Tel. 08131/92565

Suche Amiga 500+ mit mind. 2 MB Speicher, zahle 400 DM, mit Turbokarte je nach Kartentyp 600 DM bis 800 DM. Tel. 05066/61254, Dienstag und Donnerstag 17 bis 18.30 Uhr

Hilfe!! Suche Festplatte für Amiga 1000. Tel. 0711/650631

Verk. Amiga 500 + Speichererw. (1 MB) + 2. LW + Joysticks + TV-Mod. + 9 Orig.-Spiele + jede Menge Disks, Preis VS. Tel. 089/652466

Verk. Syndicate, Lionheart, Flashback, Populous 2 + Challenge Disk, Patrizier, Flight of Intruder, Silent Service 2 und andere. Tel. 06145/4622, ab 17 Uhr

Verk. Amiga 500 mit Turbokarte (68020, 4 MB), Speichererweiterung (2,5 MB), Action Replay 2, Bücher etc., für VB 1600 DM. Steffen Beil, Mühlweg 43, 36355 Grebenhain 2, Tel. 06643/1254

Verkaufe 1084er Monitor, Star LC 10 II-Drucker + über 200 Disks, für VB 600 DM. Tel. + Fax 0201/537511

Suche: Wings, Defender of the Crown + Police Quest I + II (nur Originale). Tel. 0551/22856

Verk. A2000, WB 1.3, 2. LW, 1084-S-Video-Monitor, 8 Orig.-Spiele, z.B. Civil, EOB II, HL 14-18 etc., 60 Disks, Joys, div. Literatur, Power PL ab 1/92 etc. für 1000 DM. Tel. 07164/4622 (Mirco)

Verk. A500 + 1084S-Farbmon., + 1 MB + 1 ext. Laufwerk + Action Replay MK 3 + ca. 350 Leerdisks + ca. 250 Software-Disks + Joysticks + Maus Pad + ca. 20 Amigajokers, VB 1099 DM. Tel. 02195/40539

Verk. orig. Lure of Temptres, Eye of Beholt, Legend of Kyrandia, Indy 4, Schicksalsklinge, alle kompl. in Deutsch. Tel. 06441/85289

Verk. Amiga 500, 1 MB, 20 Originalspiele (z.B. Lothar Matthäus, Indy 4), Diskbox, Maus + Matte, TV-Modulator, für 450 DM!!! Auch Einzelverkauf! Tel. 09382/5290

Amiga 2000, 3000, 4000: Golden Gates 386SX 599 DM, GVP SCSI 2 249 DM, VLAB Digitizer 349 DM, Flickerfixer 299 DM, Int. LW 49 DM, Tastatur, Gem., Board A.A. Tel. 0941/85160 (Andy)

Orig. Battle Isle + Data 1, Silent Service 2, Special Forces, 688 Attack-Sub, Flight of the Intruder, nur zusammen für 110 DM. Tel. 05625/5993

Verkaufe G. Taylor soccer, F-19, Troddlers, Espana 92, Pinball Dreams, C. Lewis Challenge je 30 DM, Robin Hood (Sierra) 40 DM. Tel. 04361/1238

Neue Demos, Mags und Sounddisk!! Keine Raubkopien, alles legaler Stuff. Liste für 30 DM Rp. Schreibt an: R. Kairies, Lönsring 15, 21217 Seevetal

Billig: A2000B 2, 3 1/2 Laufwerk + Monitor + Infrarotmaus + Epson LX 400 + orig. Spiele + ca. 500 Disk. wg. Aufgabe, alles 2 Jahre alt, 1100 DM. Tel. 07344/7858

Verkaufe günstig! History Line, Sim Ant, On the Road, The Ancient, Art of War, In the Skies, Transarctica, Ultima VI, Team Yankee, Powermonger, World War I, mit Anleitung. Tel. 05154/8304

Amiga 1200 + 2 Floppys + 2 Mäuse + 24-Nadel-Drucker + Bücher und div. Zubehör, VB 2300 DM. Verkaufe auch Originalsoftware, z.B. Patrizier, Wing Commander, Schwarzes Auge. Tel. 02776/7132

Verk. 2 Jahre alten Amiga 500 mit 1 MB, 1084-S-Mon., ca. 60 Disks + Kasten, 1 Joystick, 1 Maus, 1 Spiel (Streetfighter 2), für VB 750 DM. Tel. 05402/3577

Verk. A-500-Mon. + 1 MB + 2. LW + 3 Joy. + Büch./Zeitschr. + Maus(-matte) + 130 Disks (3 Boxen) + 36 Orig. (Pirates u.a.), für nur 1100 DM! Christoph Doll, Lortzingstr. 19a, 50931 Köln, Tel. 0221/403960

Klassiker für je 25 DM: Legend of Kyrandia, Zak McKracken, Lure of Temptress, Shadowlands, Cadaver, Kult, Paradroid 90, Rock 'n' Roll. Powerplay von 3/90 bis heute. Preis VS. Tel. 08105/1425

Verk. A500 + KCS-Power PC-Board, int.text. Laufwerk + Optical-Mouse 250 dpi + Monitor 1084 S + Epson RX 80 + 2 Joysticks + Sampler + A2000 + WB 2,0 + 20 MB-Hardd., alles 2000 DM VB. Tel. 07148/8671, ab 17 Uhr

Tausche Amiga 600 mit 2 MB + 2 LW + 2 Origin, viel Software + 150 Disks gegen mind. 386 SX33 oder verkaufe für 800 DM. Tel. 06233/71815 (Paul v. Woensel), 67258 Hepheim

Verk. A500, 2.5 MB, TV-Mod., Abdeckhaube und Handbücher, neuw. Maus (Logitech) und orig. Spiele wie Amberstar, EOB I + II, Kaiser, Powermonger, für 950 DM. Tel. 06158/86959

Verk. orig. Battle Isle, Sensible Soccer, F-15 II, Silent Service II, Budokan, Manchester United, Their Finest Hour und Amiga 500, 1-MB-Monitor, 2. Laufw. usw. Tel. 06128/5903

Martin Forstner verkauft Airbus A320 Europe für Amiga (mit 1 MB), orig.verpackt für 70 DM. Martin Forstner, Johann-Wolf-Str. 6, A-5020 Salzburg, Tel. A-0662/844352 (Austria)

Verkaufe A500 + 1 MB + Originale + Monitor für 700 DM, Originale auch einzeln abzugeben ab 10 bis 30 DM, anfragen lohnt! Tel. 07631/14940

Verkaufe Amiga-Originale. Löse meine Sammlung auf! Alles muß raus! Billig! Auch große Abnahme möglich! Tel. 0611/25546

Spielesammlung, ca. 22 Stück + Joystick mit Fußschalter, nur zusammen zu verkaufen, für 199 DM. Tel. 06733/518 (Bernhard)

Verkaufe A500, 4 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, Maus, 4 Joyst., Box (80), Maus/Joystickumsch., Netzt., über 50 Computerzeitschriften, über 20 Originale, VB 1500 DM + gratis HP Comp. Tel. 07034/22970

Verkaufe Orig.: Wing Com., Monkey Island 1 + 2, Ashes of Empire, Fish, Corruption, Guild of Thieves, Bard's Tale 3, Pool of Radiance, Cadaver, Apydia, St. Bartels. Tel. 0451/804045

Su. Bloodwych Data-Disk (orig.). Peter Braun, Mörtelstr. 140, 47929 Grefrath, T. 02158/1615

A4000-6-MB-RAM-Monitor, 205-MB-Festplatte, V-Lab(SVHS)-Digitizer, Vortex 386er Karte + VGA + 245-MB-HD, alles nur 6 Monate alt, auch einzeln, Preis VS. Tel. 06292/350

A500, 1.3, 1 MB, 2. Laufw., Maus, Software, VB 400 DM, Quantum AT-Festplatte m. Contr. 280 MB, VB 1100 DM, Supra RAM exz. 2/8 MB, VB 200 DM, Philips CM 8833 Monit., VB 200 DM, Blizzard Turbo 1 MB, VB 200 DM. Tel. 089/1403740

Orig.-Spiele: Tip-Off, Speedb. II, Loom, Fish, Ooze, J. M. Footb., gesamt 33 Spiele für zusammen 500 DM, bei Komplettübernahme zusätzlich Pacific Island + Goal. Tel. 06483/5816, 9 bis 10 Uhr

Tausche meinen Tower 386 PC/CD-ROM/FP 105 u. viel Hard + Soft gegen Amiga 1200/4000 mit Farbmon. und Festplatte. Bitte melden bei Jürgen Wichum in Erfurt! Tel. 0361/6432839

A2000 Monitor 1084S, 2 x 3,5" SCSI-Controler, 3 MB RAM + 52 MB-HD, Kick 1.3 + 2.0, Star LC 2410. Div. Software u. Bücher. Preis VHB. Tel. 06291/8623

Suche für 10–25 DM die Spiele Crazy Cars 3, Ghouls 'n' Ghosts und die Version von Double Dragon 2, die auch auf dem neuen Amiga 500 läuft. Call: 04873/1426 (Björn)

Verkaufe die deutsche Version von A-Train 65 DM, NAM 19 DM, Space MAX 49 DM, in Original-Verp. und Top-Zustand. Ebenfalls Philips TV-Tuner. Tel. 06629/1612

Verk. Amiga 500 mit neuem Laufwerk + 1 MB mit Uhrtext, Laufwerk + 1084-S-Farbm., 3 Joysticks + Maus + ca. 200 Disks mit 2 Boxen + 5 Orig.-Spiele und Handbücher, nur kpl. für 900 DM. Tel. 06202/78476

Verkaufe Amiga-Originale: Der Patrizier, Amberstar, Sim Ant, Indiana Jones IV, 1869, Sim Earth, Populous II, Humans, Beholder I, Dragon Wars, Castles etc. Tel. 05382/4858

Verk. A500, Monitor CM11342, 1 MB, 2. Laufwerk, 21 Originalspiele, 4 Copys, Viruskiller, Disk. Utilities, nur komplett, für VB 700 DM. Tel. 06145/30168

Verk. Amiga-Originale, 44 Stück, davon 21 ohne Hülle, für VB 300 DM, z.B. Leg. of Faerghail, Megatraveller 1, Hanse, Logo, Spirit of Ad., Dungeon Master 1 + 2 u.a. Tel. 0841/59036

Verkaufe (nur Originale): 1869 35 DM, Patrizier 35 DM, Aquatic Game 30 DM. Tel. 089/8544052

A2000C, Mon. 1084, 2 x 3.5", Drucker Star LC24-10, 300 Discs, 9 Originalspiele, Action Replay III, 3 Joysticks, Computertisch, 150 Magazine!!, NP ca. 6200 DM, VB 2500 DM. Tel. 02235/75727

Gunship 2000, Arabian Nights, Alien Breed '92, Monsterpace 2, Life + Death, Ugh, Celtic Legends, Nitro!, alles zusammen für nur 100 DM!! Ruf an: Tel. 07541/52379 (Mark)

Verk. A2000, HighScreen-Mon., PC-Card-Farbdrucker, ca. 500 Disks + Boxen, zahlr. Originale (Gunship, Roter Oktober, Interceptor), 2x 3.5" + 1x 5.25", VB 2500 DM. Tel. 069/395217

Verk. Amiga+2, 4 MB + 2. LW + Monitor + Maus + Joystick, für 650 DM. Sonst.: Originalspiele für 50 DM auf Anfrage, über 15 Originalspiele. Anrufen bei D. Böhm, Tel. 02181/71460

Verkaufe Amiga 500 + Farbmonitor + 1 MB + ca. 230 Disketten mit Software, Arbeitsprogramme, 2 Joysticks, für 900 DM. Schreibt an: Jörn Mähne, Beiersdorferstr. 15, 04938 Uebigau

Verkaufe Amiga mit 2 Mäusen, Mauspad, 1 MB RAM, 2 Laufwerke, ca. 120 Discs, 15 Originalspiele, Farbmonitor 1084, 2 Joysticks, kaum gebraucht, VB 800 DM. Tel. 02254/5812

Verkaufe D-Paint IV AGA 130 DM, Lionheart 35 DM, Monkey II 35 DM, EOB II 35 DM, Wizardry VI 30 DM, Zool 30 DM, Dragonflight 12 DM, Fire & Ice 30 DM, Transarktica 35 DM. Tel. 09461/1372 (Klaus)

Verkaufe Amiga 1200 inkl. Spiel Lionheart und Zool für 550 DM, Originalspiele je 30 DM: BC Kid, Superfrog, Tr. Treasures, Yo Joe, N. Boom. Tel. 03381/660500 (Ilona)

Verkaufe 22 Amiga-Originalspiele, z.B.: Campaign, Die Kathedrale, Eye of the Beholder I + II, Ishar I, Populous I + II, Mega Lo Mania, Cadaver. Tel. 0228/238998

Kaufe defekten A500 und A2000. Zahle je nach Zustand zwischen 150 DM und 50 DM. Tel. 08731/71977 (Thomas Gößl)

Originale je 45 DM: Knights of the Sky, Lannys, Lemmings + Data, Railroad Tycoon, Red Baron, Space Quest 4, Battle Isle + Data, Special For-ces, DSA, Bundesliga Manager Prof. Tel. 06542/22160

Verkaufe Amiga 500, 2.5 MB RAM, 80 MB SCSI-HD, 2. Laufwerk, Farbmonitor 1084 S, 2 Joys, Maus, Disketten, Spiele, Zubehör, Topzustand, kpl. 1700 DM. Tel. 0611/462976

Verkaufe A500, Monitor Philips CM8833, TV-Modul, 2 Joysticks, Maus, 5 Spiele (z.B. F-29), Handbücher, VB 700 DM. Tel. 08071/3311

Originale je 30 DM: Robocop 3, Dragon Flight, Powermonger, Marble Madness, Ishido, Wolfpack, Indy 500, First Samurai, Pirates, G. Norman Golf, Immortal, Deja Vu. Tel. 06542/22160

Verkaufe A500, 1 MB, Mon. 1085 S, Festplatte 52 MB, über 40 Disketten + Lotus 3 und Monkey 2, Preis VB 1200 DM. Jens Schwarz, Lindemannstr. 20, 99867 Gotha, Tel. 03621/24045, ab 16 Uhr

Verkaufe Amiga 500 (+ 1 MB) + Farbmonitor CM 14 II, Topzustand, 1 Jahr alt + 10 Originalspiele (z.B. Battletech usw.) + 2 Joysticks, Maus, 40 Disks usw., VB 1000 DM. Tel. 05302/2011 (Chris)

Verkaufe Amiga 2000 Tower, 6830 Turbo 32-Bit-Festplatte, Farbmonitor Kick 2.1/1.3, 5 MB RAM, 30 Originale, 150 Disk., FP 1999 DM. Tel. 02961/50460, nach Roland fragen

Suche für A500 + 1200: Rampart, Alien 3, Sabre Team und das Neueste preiswerter. Liste mit Preise an: W. Reisloh, Grunewald 49, 44328 Dortmund

Verkaufe Originale: Die Kathedrale 35 DM, Elvira 1 25 DM, Civilization 40 DM, Ishar 40 DM, Turrican 2 30 DM, Eagles Rider 10 DM, Rings of Medusa 10 DM. Tel. 07041/83477

Suche für Amiga 1200: Sim Life, Wing Commander 1, Kings Quest 6, Syndicate, Ishar 2. Tel. 040/7929678

20 DM: Altered Destiny, Rocket Rang, Knight Mare, Dung. Rast, Chaos, Strike Back, Tower of Babel, Power Rong, Aban. Places, A.B.E., Colo. Bequest, Shooter Upkit, M. o. Shad. Tel. 02221/242285

Verkaufe Cadaver, Speedball II, Rainbow Islands je 30 DM. Suche Dune 2, B.C. Kid, Lionheart, Pinball Fantasies, Eishockey Manager, The Lost Vikings, Civilization. Tel. 040/7929678

MS-DOS

Achtung – Wirtschaftssimulation gesucht! Suche dringendst Airline! Angebote an Tel. 0871/43653. Nach Jochen fragen! Please help me!

Verk. Beholder 2, Indy 4, Kaiser Deluxe, Planet's Edge (alles kpl. dt.) und Humans für je 40 DM portofrei. Leweling, Tel. 05248/470

Suche dringend Wing Commander 2 in deutsch! Tel. 04542/6288

Suche Larry 1–5/Space Q 1–4/Hero Q/Sim Earth/Civilis/Patriz/Rail. Tyc./Skat/Castle/Warlord/Centurio/Hannibal/AD & D/Ultima/Might & Magic: J. Flämig, Kurze 10, 70794 Filderstadt

Verk. 386DX40/4 M RAM/64 KB Cache, SVGA-Karte 1 M/14 SVGA Monitor/3,5 LW/Mouse/DOS 6.0, Win 3.1/SBlaster 2.5/viele Software, 2200 DM/CH-Tel. 8173156, verlangt Marco/Zürich

Day of Tentacle 60,–, Imperial Pursuit F. X-Wing 30,–, Aces 1946 25,–, Stunt Island 60,–, Harrier JumpJet 50,–, Aces over Europe 60,–, Tel. 0551/24538

Verkaufe orig. Indy IV (dtsch.); Taske Force und 1869 je 45,– DM; Summer und Winter Challenge u. Team Yankee je 25,– DM. Nur Wochenende: Fr.–Sa. Tel. 09732/6693

Biete Bandit Kings of Ancient China zum Tausch od. Verkauf. Suche: Civilisation Patrizier, Warlords I + II zum Kauf. Tel. 0921/514910

Verk. PC-Orig. Nigel Mansell, Eric, Prophecy O. T. Shadow, Patrizier, Veil of Darkness, 8 Ball Deluxe je 50 DM, Kyrandia, Term. 2, Nights. 30 DM. Tel 07152/52677 Thomas

Verk. für je 45,– DM Eye of the Beholder 3, Ultima 7, Indiana Jones, Fate of Atlantis, History Line, Steigenberger Hotelmanager. Ruft an unter Tel. 0611/565290 (Fabian)

Verk. Super off Road 30,–; Game Pack 40,–; Virtual Realitiy 40,–; Basketball Sports 25,–; 24-Nadel-Farbdrucker, 1 Jahr, 495,–; Tel. von 19–21 Uhr 08382/75995

Verk. Sherl. Holmes 50,–; Indy III 35,–; Indy IV 50,–; M. Island II 50,–; Hook 45,–; Pools of Darkness 25,–; 1869 50,–; Tel. von 19–21 Uhr 08382/75995

Verk. orig. Syndicate 60 DM, Flashback 50 DM, Space Quest 5 50 DM, Ralf Glau Edition 40 DM. Suche Fred Pharkas A-Train, Day of the Tentacel, dt., Tel. 02552/62229 Frank

386DX/40 MHz/64 KB Cache/4 MB RAM/Super-VGA-Karte + Super-VGA-Monitor + Soundblaster + 5,25 u. 3,5 Zoll LW + CD-ROM LW + 8 CD Sound 5 Spiele für 2000,– DM. Telefon 06441/31634

Top Orig. EM BMP SSS Footm3 Rail T., Hannibal Command HQ, GC2, M1, TF1942, Burning Steel, Civilization, Rome 92, WG2, Advantage Tennis, VB 30–50 DM. Tel. 06027/6937, suche Castles 2

Verk. PC-Orig! Premier Manager, Isher 2, Championchip Manager 93, je DM 20,– + NN Syndicate, Fields of Glory, Sensible Soc. FP: Football, je DM 40 + NN, Tel. 0211/400410

Biete Syndicate, Sensible Soccer, Fields of Glory, suche im Tausch, Aces over Eur., Day of Tentacle, Land of Love, NHL Hockey, Tel. 0211/40041. Verk. auch für MD + SNES

Tausche orig. Civilisation; Ultima 7; Wizardry 7; UW 2; Beholder 2; Spaceward HO; suche Spelljammer; Ultima 7 Teil 2; Syndicate; Burning Steel; Tel. 02274/4822

Tausche: SQ5, DSA, Wizardry 7, Flashback, Shadow o.t. Comet, Mu M3,4, L. of the Temptres Crisis in T. Kremling, u.v.m. gg. E. O. B. III, F15 III, L. of Lore, Tornado, Sierra-Spiele Roll. Sp., Tel. 036041/7247

Suche 486DX33–66 Local Bus, mind. 200 MB Festp. 4–8 MB RAM Tower, Maus, bis 2000 DM eventuell + Streamer + Grafiksoft. Angebote an S. Miefert, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück

Verkaufe 14-Zoll-Farbmonitor LE 1024 (MPR II) und VGA-Grafikkarte ET4000 mit 1 MB DRAM (3/4 Jahr alt). Verkaufe auch einzeln. Ruf an unter Tel. 02938/716.

Verk. Indy 4, SQ5, PQ3, Robocop 3 (alle Prg. k.d.) und Spellcasting 301 für je 45,–. XWing für 50,– und Larry 2 für 25,–. Kaufe die Hard 1 für 20,–. Tel. 07654/1895

Verk. 396–33DX 4 MB RAM - 120 MB HD 3,5", 5,25", CD-ROM SVGA 1 MB Drucker, Monitor Philips 1410, MS-DOS 5.0, Win 3.1 AVK3, Max 386, S. Blast. pro 4 Maus, Pinball, Win. Golf u.v.m. Tel. 0341/2313558

Verk. 486DX–33, 4 MB RAM 212 MB Festplatte SVGA-Monitor, SVGA-Karte (32000 Farben), Soundblaster 2.0, 3,5 und 5,25 LW., Tower 2900,–. T. 06081/15430 mit HP D. J. 500 3400,–

Verk. Trolls 60 DM. Suche Populous: The Promised Lands 20 DM oder Powermonger 30 DM. An A. Bielert, Wolfgangwiese 22, 99867 Gotha

Verkaufe Civilisation, Silent Service 2, Task Force, Car & Driver, Gunship 2000, Atac F117, B17, BOB, Swotl, Golf, Populous, Sim City, M1 Tank, je 25–55 DM, Tel. 08243/731 ab 18 Uhr

MS Flugsimulator 4.0 + Designer + Sound + 4 Fluggebiete Küste/Rhein/Main/Ruhr/Mittelgebirge v. Aerosoft NP 500,– für 250,– komplett zu verk. Tel. 08243/731 abend

Suche f. MS-DOS: Vermeer-Hanse-Monopoly Mad-TV. Verkaufe War in the Gulf. Tel. 08191/70921 ab 18 Uhr. Nur Originale.

Verkaufe Sound-Galaxy-Card, 16 Bit Stereo Digitized mit Handbuch u. Software für 200,– (neu 325,–!) Tel. 069/5071674

Verk. orig. 5,25: EOB 2 DV 30 DM; 3,5: DSA DV 35 DM; Lemmings 2 dA 45 DM; Rampart dA 20 DM; Realms dA, Captive dA, Shadowlands dA, je 15 DM NN u. V-Scheck. Tel. 04421/55346

Strike Comm, F15–3 je 50 DM, Burning Steel, Monkey Island 2, Civilization, WC1 + SM1 + 2, je 40 DM, Midwinter + Dune + Hero Quest + Flight of Intruder 40 DM, Tel. 06106/24296 ab 18 Uhr

Verkaufe 4 Monate altes CD-ROM-Laufwerk von Crativ Labs für 390 DM und Soundblaster Pro 3.0 für 250 DM. Ruft an bei Markus Pfeifer, Tel. 02741/22768

Suche CDs: 7th Guest, Day of Tent., Patrizier, Eric T. U., Inca, Indy, KQ 5 + 6, EQ, SQ 4, Kyrandia, Loom, Infocom, Magn. Scroll, Monkey Isl., Ultima 1–6, WC, WC 2, Tel. 04971/7613

PC-Orig. + N. N. Monkey Island 2 50,–, Police Quest 2 + 3 je 50,–, WC 2 Spez. OP Disk 1 + 2 je 30,–, Gunboat 30,–, B17 60,–, Wonderland 50,–, Falcòn AT 40,–. Ab 19 Uhr Tel. 02822/52415

Verk./Tausche Populous 2 45 DM geg. Tornado, Aces of t. Pacific, Aces o. Europe oder andere Sims, oder Rollenspiele wie Underworld, kaufe auch Spiele. Tel. 07558/1286

Verk. Gravis Ultrasound neu für 300 DM. Noch 9 Monate Garantie. Matthias Becker, Nordhäuserstr. 14, 34454 Arolsen, Tel. 05691/3823. Bitte nur von 19–20 Uhr anrufen.

Verkaufe: Soundblaster Pro 200 DM, Soundblaster CD-ROM 300 DM, beide zusammen 450 DM. Tel. 02831/3058, Marco

Verk. 286/16 MHz; 1 MB RAM; 44 MB HD; 5,25 LW (HD); VGA-Karte; Maus, SVGA-Monitor; alles nur 1 Jahr alt; VB 1100 DM; Richter; Pachthausstr. 13; 08349 Johanngeorgenstadt, Tel. 03773/2475

Verk. PC-Orig.: Str. Comm., BMP, A-Train, Civil., Sherlock H., Formula O. G. P. (engl.), Preis 400–600 öS, A–Tel. 07235/3208 Andi, Austria!

Verk. orig. PC-Spiele: F117A, Buck Rogers, Atomino, Space Quest 3, komplett für 100 DM, Tel. 089/661402, München

Tausche: Syndicate; KQ6; Kyrandia; Sim Earth Lemmings 2; Swotl; Larry 5; Armor Alley; alle dV gegen: Pirates Gold dV; Empire Deluxe dV; Ultima 71/2 dV, Freddy P.; Day of T., Tel. 0661/34480

Verk. SB-Pro 190 DM + CD-ROM-Drive AT-Bus Creative 400 DM, oder zusammen 570 DM. Jens Pfeifer, Tel. 02741/21952. Achtung! Meldet sich Mies! Nach Jens fragen!

Verk. Originale: Sherlock Holmes, Falcon 3, Aces o. t. P., Motherboard 386SX 16 MHz, 2 MB RAM, Tel. 08731/60777, ab 18 Uhr (Klaus)

Strike Com., Eishockey Man., Global Effect Inca, Clash of Steel, Pinball Dreams, Lost Vikings, Civilization, Pacific Islands, The Legacy, Ultima 6 u.a., Tel. 02622/7830

Verkaufe original Harrier Jump-Jet für 55 DM oder Tausch gegen original X-Wing (deutsch). Tel. 06202/63746

Orig. Spiele Red Baron dt., Swotl dt., Lings + 7 Kurse, Dynablaster, Ishido, Quest for Glory 3 dt., je DM 35,– inkl. Porto, Linkskurse DM 15,– Tel. 0911/471136, abends

Digit-Sticks Competion, Digit. Joystick-Karte, analoge Joystick-Karte, VGA-Karte, 2 kleine Stereoboxen, Preise DM 15,–, 20,– und 50,– inkl. Porto. Tel. 0911/471136, abends

Verk. 386DX, 25 MHz, 2 MB RAM, 100 MB Festplatte, 3,5 + 5,25" Laufwerke, VGA-Karte, VGA-Monitor, DOS 4.01 und 3 Spiele für VB 1890,– DM; Tel. 08161/92461, ab 18 h

Verk. orig. On the Road 55 DM, BMP, Test Drive II + alle Zusatzdisks, Castles je 50 DM, Team Suzuki 45 DM, weitere Spiele auf Anfrage. Tel. 08161/92461, ab 18 h

386DX-40, 150 MB HD, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25" Laufw., VGA-Monitor, Joystick, Gamecard, Tastatur, Infrarot-Maus, MS-DOS 6.0, Windows 3.1, viele Games +++ VB 2400. Tel. 07161/34826

Verk.: HS LE 1024 str. arm. hires VGA-Monitor, Conner 210 MB AT-Bus HD m. Contr., Soundblaster 1.5, HS2400 postzugel. Modem, St 41200N 1 GB HD m. Contr., Tel. 089/7144553

Comanche, Formula One GP, Strike Commander, Bundesliga Man. Pro, Ambush at Sorinor, M&M5, Cadaver, X-Wing, Pirates Gold u.a. Verkauf/Tausch, Tel. 02622/7830

Verk. Syndicate 50,–, Empire Deluxe, Underworld 2, Wizardry 7 je 45,–, Wing Commander 35,–, Bandit Kings 30,–, Monkey Islands 2 40,– Tel. 0711/3454204

Original-Spiele Star Treck 25th/Swotl/Gunship 2000/Red Baron/Nova 9/Team Pacific/Harpoon/Gunboat nur zusammen für DM 220,–. Tel. 05625/5993

Tauschen! Suche nur kpl. dt. Blue Force, Police Quest 4, Sam + Max, Pirates Gold! F. Pharkas, D. of Tentakel, Power Wertung + 80 %. Habe Super Games! Tel. 06251/39726 (abends)

Verkaufe Lemmings 2 mit Zubehör für ca. 60 M. Samstags ab 14 Uhr 07832/3467. Fragen nach Michael.

Verk. Space Quest V f. 70 DM. Tel. 05604/7429

Tausche: Syndicate, MM3, Planet's Edge, WC1 + Data 1 + 2, Maelstrom, Legend, Bandit Kings, DSA, EOB 2, Dynatech, Perfect General, Star Control 2, Siege, Dune 2, BI + Data. Tel. 0711/264884

Suche: Burntime, Spaceward HQ, Ambush, U7/2 BAT, BAT2, Armada 2525, Immortal, Gatéway, U7 UW1, Dark Sun, Betrayal at K., Supremacy, Pirates Gold, Burn. Steel. Tel. 0711/264884

Suche orig. PC-Spiel Mechwarrior. Zahle bis 35 DM. Schickt Eure Angebote an: Christian Schulte, Mendelssohnstr. 44, 67061 Ludwigshafen

PC-Orig.: HL14-18, Hero Quest, Wizardry 7, Swotl, Task Force 1942, Red Baron, Moonbase, Aces of Pacific, Guns or Butter, Captive, Monkey 2, Bandit Kings, Muds! Tel. 07045/8087

PC-Orig.: Strike Com., Comanche, Goblins 2, Tim, U7, Sherlock Holmes, Plan 9, Batlet. 2, Epic, A-Train, Indy 4, F-117A, Underworld 2, Harpoon + ca. 20 SSI-Spiele! Tel. 07045/8087

PC-Orig.: Bitmap Bros 1, Finest Hour, GC2, Catacomb Abyss, Team Yankee, Fantasy Pak, FP Football, Lost Treasures 1, Speedball 2 + 25 Spiele für 400 DM! Tel. 07045/8087

Syndicate, Uncharted Waters, Pirates Gold, A-Train, je 50 DM; Indy 4, Commanche, je 40 DM; Links 386-Kurse Mauna Kea (SVGV), Troon North (VGA) 25 + 20 DM, Tel. 0911/593859

Suche preisgünstige Computerspiele, z.B. Comanche deut. + Mission Disc. 1. S. Welke, Fährweg 20, 16816 Neuruppin, Tel. + BTX 03391-357750

Verk. orig. Kyrandia DM 50,–, X-Wing DM 60,– und Populous 2 DM 55,–, alle auf 3,5", suche GS-2000-Cyndikat, Wizardry 7, Tel. ab 19 Uhr 06181/63908

Verk. NEC Pinwriter P30 A3 24 Nadeln sw + Druckerständer + Farbbänder + div. Sorten Druckerpapier VB 600 DM. Tel. 0531/332578 ab 18.30 Uhr

Verk. 3 Top-Games (Comanche, History Line, Indy 4) für nur 100,– DM! (NP über 250,– DM). Christoph Doll, Lortzingstr. 19 a, 50931 Köln, Tel. 0221/403960

Verk. 386DX-40, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25 LW, 130 MB HD, SVGA-Karte, Farbmonitor, SSI, SB 2.0, 24 Nadeldr., CD-ROM, Laufw., 4 Spiele = The 7st. Guest, X-Wing, BMP 2.0, Dynabl. DM 3200 VB, Tel. 02162/77892

Suche Spelljammer und Privateer mit deutschem Handbuch, Tel. 0961/46193

Verk. 386/40, 2 MB RAM, 40 MB HD, 3,5 + 5,25 LW, Dr. DOS 6.0, VGA-Karte, Tastatur, Strahlg., VGA-Monitor, Tower, 1900 DM VB, Tel. 06544/1023 (Johannes)

Verk. Comanche, Flashback, Aces, SC, F 15 III, Task 42, Kings Q. 6, SQ 4, Inca, Underworld, Indy 4, Monkey 2, Etern. u.v.m., 30–40 DM, ab 19 Uhr, Tel. 0340/616640

Verk. 386/40, 4 MB RAM, 105 MB Festpl., neu, SVGA-Mon., 3,5" u. 5,25" LW, Soundblaster + 5 Top Games. Tel. 0340/616640, DM 1500, ab 19 Uhr

Tausche 1869, Indy 4, Monkey 1 + 2, Gob 2, S. Ant., Global Effect, Inc. Mach, LOT geg. Eish. Man., Patrizier, Dune 2, Castles 2, Car + Driver, U7, Pirates, St. Trek. Tel. 089/6972037 ab 17 h

Originale: WC2, Kyrandia, Battle Chess 4000 je 45 DM, Civi, Pockets je 40 DM, Underworld 2, Jordan in Flight je 60 DM, CD: 7th Guest, Maniac 275 DM, Tel. 0521/391625

Verk. Task-Force, Shanghai 2, Battle-Isle + Data-D., Silent-Service 2, Aces of t. Pacific, Chessmaster 3000, Winterchallenge je 45 DM, Tel. 07073/1259

Verk. 486-33 + 14" Monitor Color, 3,5" + 5,25" Laufw., 170 MB Conner Festf., 4 MB RAM, Lotus 1-2-3 f. Win., Borland C++, Keyb. und viel Software. Tel. 05661/7303-0, Ingo

Verkaufe: Strike Commander, Lethal Weapon, Car + Driver, First Samurai. Sehr billig! Suche: The Lost Vikings! Sonst nur Verkauf! Tel. 02933/5248 Christian, ab 16 Uhr ILDD

Verk. 30 orig. Spiele: z.B. Aces of the Pacific, Syndicate, Task Force 1942, Silent Service 2, Star Flight 2, Utopia, X-Wing, Special Forces, WC1 u.v.m. Kompl. Liste kostenlos anfordern unter Tel. 06758/7599

Tel. 06758/7599 ab 18.00 bei Arun! Außerdem verk. Multimedia Pack: Philips CD-ROM + Soundblaster Emulation + 2 Aktivboxen + CD-ROM-Games + Joystickport + Joystick! Preis auf VHB. Ciao!

Verk. Comanche, Strike C. (je 40 DM) BMP 2.0 Civilization, Spaceward HO, Histoy Line Startrek (je 30 DM). K. Kannenberg, Str. d. Friedens 9, 06308 Siebigerode

Verkaufe mit Sumi-CD-ROM LU 005, 5 Mon. alt + CD f. Windows für 330,–. Tel.: 08142/18219, Fax: 08142/49879

PC-Demos (z.B. Crystal Dreams II 3,5 MB) abzugeben. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: Karl-Heinz Gunkel, Postfach 1221, 36267 Philippsthal

Verkaufe: SB 2.0 100 DM, 286/16 Motherb. + 1 MB RAM 200 DM, VGA-Karte 256 KB 50 DM, Civ. 40 DM; Mad-TV 40 DM, Preise VB. Suche: 4 MB RAM, Tel. 030/5134763, ab 17 Uhr

Verk. Motherboard 80386/20 MHz 64 KB Cache, Festplatte 40 MB, Atronix ET-4000 Grafikkarte 512 MB, Tel. 05245/6636, Achim

Flugsimulatoren alles Originale. Strike Commander, Dog Fight, Reach for the Skies, Harrier-Domark, Epic, Commarche B17, Kn. of Sky, jedes Spiel 50,–. Tel. 07684/1528

Verkaufe billige PC-Spiele, z.B.: Indy 4, PQ3, Larry 3 + 5 usw. Preis auf Anfrage! Tel. 09074/1253

Suche TV-Sports Boxing-Football und Basketball, World Championship, Boxing Manager, Preis nach Vereinbarung. Tel. 02383/50946, Mo.–Fr. 14–15, Sa. 10–13 Uhr

Suche PC-Spiele: Kennedy Approach, The Sentinel, Alter Ego, They Stole a Million, Buggy Boy, Virus. Zahle Höchstpreise. Tel. 089/9030750 – öfters versuchen

Verk. PC i386, 25 MHz, 4 MB RAM, Copr. i387, 50 MB HD, 3,5", FD, SVGA-Mon. NEC 3 FG, 24-N.-Dr. NEC P7, MS-Mouse, DOS + Win., viel ZB. + SW. NP >8000,–, VB 2500,–, Tel. 089/9030750 (abends)

Verk. PC-Spiele: Strike Com. (50), F15 III (50), Syndicate (45), Populous II (45), AD + D Unlimited Adv. (50), Sens. Socc. (45), zusammen 200 DM (!), call: 0731/266378

Verkaufe Soundkarte Pro Audio Spektrum Plus, halbes Jahr alt, Adlib- und Soundblaster-kompatibel, Preis: 200,– DM, Julian Glab, Am Biengarten 12, 65582 Hambach

Tandy 80286 Laptop. Mit 60 MB, 1 MB RAM (aufrüstbar bis 3 MB), 3 Laufwerke, Anschluß für Drucker, Monitor und Maus. Zusätzlich mit MS-DOS 5.0, Netzteil und Tragetasche. Batteriebetrieb bis zu 6 h. VB 1450,–, Tel. 08020/633, Fax: 08020/1737

Das schwarze Auge, Dungeon Master, Tristan, ab DM 20,–, Tel. 04298/5755, Betrail at Krondor

Verk. Euro-PC 2 (640 KB RAM, 720 KB FDD, HD 20, Monitor) + 5 Top-Spiele für nur 500 DM, Markus Berger, Leipziger Str. 43, 10117 Berlin, Tel. 030/2295858 (ab 14 Uhr)

Soundkarte: 35,–, Soundkarte: S. B. kompl. + SW 110,–, CD-ROM: Space Quest, Loom, Monkey, Seven Guest, Shareware, Slellar 7, DM 30,–, Tel. 07154/80437

Verkaufe: Space Hulk, Dune 2, MM3, F117A, F15/3, Comanche + Data, Wizardry 7, Summoning, je 40–60 DM; suche Pirates Gold, L. o. Kyrandia. Tausche auch Tel. 06733/8475 SPS Drexler

Verk. Gobliiins, Buck Rogers je 30 DM; Wizardry 6, Steel Empire, Ultima UW je 40 DM; Wizardry 7, Ultima 7 je 50 DM (handelt). Tel. 02295/5490 (Christian)

Suche CD-ROMs, zahle bis DM 65,–, WC 1 + 2, Kyrandia, 7th Guest, Tentacle dt., FAO 1–3, PC-Pix 1–3, Storm 1–3, Stareware, Patrizier etc., Tel. 02151/397288 ab 18 Uhr Markus

Ultima-Spiele: Underworld 2 50,–, Ultima 7 (1) 30,–, in Originalverp. m. dt. Anl. Tel. 030/9218634 Schliebener, Ribnitzer Str. 25, 13051 Berlin

Tauschpartner für PC-Spiele gesucht. Habe viele neue Games! Schreibt an: Boris Wulff, Rodeweg 4, 22117 Hamburg

Verkaufe meine komplette Spielsammlung, (MM2, Legacy, Links 386 + Kurse ...), Tel. 02773/6969 ab 19 Uhr, Oliver

30 Originalspiele f. 450,– DM! Z.B. Monkey 2, Battle Isle m. Data, M + M3, Buck Rogers I + II, Patrizier etc., Alex Tel. 0781/780866

Verk. Kyranda, Flashback, Underworld 2, Star Trek, Veil of Darkness, X-Wing. Alles Originale zu je 45,– DM. Peter Stadelmann, Schopperstr. 14, 90518 Altdorf

Orig. PC-Spiele: Dogfight, Tornado je 45,–, Falcon 3.0 inkl. Mission 1 75,–, Global Effect, Dominium je 30,–, Tank, 477 Attach, Strike II je 15,–, Tel. 02242/4255

Tausche Battle Isle + Data Batteltech 2, Gunship 2000, Empire Deluxe, Syndicate gegen Space Hulk, Dune 2, F-15 3, Aces over Europe, Tel. 0791/52174, Reiner

Verk. 386DX 40, 4 MB Hauptspeicher + 3,5 u. 5,25 Laufwerke + ET 4000 Karte 1 MB, 16,7 Mill. Farben + Wechselplatte + Monitor + X-Wing + Dif. Software, Preis VB, Tel. 04207/4568

Verk. 486DX/33, 220 MB HD, 4 MB RAM, 5,25" + 3,5" LW; 1 MB VGA-Karte + 14"-Monitor, 70 Hz MPR2; Maus; DOS 6.0 + Windows 3.1, PC-Tools 8.0; VB 2750 DM, Tel. 02431/6923

Verk. PC-Orig. Links 386; Sens. Soccer; 1869; Indy 4; Leg of Kyrandia; Empire Deluxe; Eishockey Manager DM 30; Pirates Gold DM 35; Strike C. + Speech DM 40; Tel. 02431/6923

Verk. Day of Tentacle (engl.) für 60 DM (od. Tausch gg. deutsche Vers.) + Sim Life (deutsch) für je 60 DM (alles 100 % o.k.), Tel 03525/760440 ab 18 Uhr (Andreas)

Strike Commander u. Syndicate für je 60,–, zusammen für 100,– DM zu verkaufen. Tel. 06432/83829

Kaufe ältere Rollenspiele: Fate-Gates of Dawn, Crystals of Arborea, Realms of Darkness, Temple of Apshar, Drachen von Laas, Demoniak, Ys, u.v.m., Carsten, Tel. 05832/305

Help! Suche alle AD & D-Spiele für den PC (nur engl./Originale!) und LSG.-Bücher und Cluebooks dazu. Ruft an (ab 14 Uhr) 05207/87401 (Daniel). Es lohnt sich!

Lost in L. A. 40,–, Links 30,–, Defender of the Crown 20,–, Tel. 07762/1426 Andi

Suche Indiana Jones 3 dt. VGA-Version, Indy Action Games, Loom, I. Jones 3 ev. Verkaufe: Elvira 1 35,– DM. Tel. 02362/43797 Ralf

Verkaufe: Bob + Datadisk 30 DM, Swotl + DO 335 the162 30 DM, Firebrigade (Strategie) 20 DM, PC-Tools, orig. deutsch 7.1 50 DM, ab 18.00, Tel. 0261/42774

Tausch: Biete Car & Driver, SQ 4, Legend of Kyrandia, Populous 2, DM, EOB 2, MM 3. Suche: Hannibal, Prince 2, Conquered Kingdoms, Lemmings 2 – Ralf, Tel. 04181/39236

Verkaufe bzw. tausche MM3: 30 DM; Ultima 7 – Teil 1 dt., MM 4 je 60 DM; Oil Imperium, Hard Drivin II je 20 DM. Suche Wizardry 7 dt., Fate-Gates of D. Tel. 03973/431589

Verk. Day of the Tentacle. Suche: Bloodwych, BMP, Tel. 08131/78796

Verk. Ambush, Empire Deluxe, Siege, Siege Data, Comanche, HL 14–18, Dune 2, Indy 4 für 30–50 DM, Tel. 06029/4172

Schweiz! Verk. Longbow, Kings Quest 5 + 6, Indy 4, Wing commander 2 ... Fr. 40,–, Ultima 7 ... Fr. 50,–, Eye of Beholder ... Fr. 20,–, Tel. 061/7112381, Roger

PC-Originale: Eishockey Manager, Indy IV, Elite Plus, Sim Earth, Lemmings II, Realms, Der Patrizier, Taskforce 1942, Wizardry 7, Sherlock Holmes, etc. Telefon: 05382/4858

Verk. 486DX 2, 50 MHz, 4 MB RAM, 170 MB HDD, 3,5 + 5,25 Disk, ET 4000 Hi Color VGA, DOS 6.0, 14"-Super-VGA-Monitor für 3000,– DM. Tel 06142/81149 ab 19.00 Uhr

Biete ständig PD und SW, Liste gegen frankierten Rückumschlag. Kopiere ihre Vorlagen. Wimmer Thomas, Brandvorwerkstr. 41, 04275 Leipzig, Tel. 017132/23109

Verk. PC-Orig. Aces over Europe DM 55, Might + Magic 5, dt. Version DM 60. Tel. 0201/273347

Verk. Soundblaster 2.0 von Media Concept für nur 80 DM. Ruft sofort an! Unter der Nummer 06081/8755 ab 17.00 Uhr (Marcel)

Verk. 486DX 2, 50 MHz, 4 MB RAM, 170 MB HDD, 3,5 + 5,25 Disk, ET 4000 Hi Color VGA, DOS 6.0, 14"-Super-VGA-Monitor für 3000,– DM. Tel 06142/81149 ab 19.00 Uhr

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Day of the Tentacle, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern

Verk. Indy 4 dt. 55 DM, U7 dt. 60 DM, sim Ant dt. 45 DM, Syndicate dt. 60 DM, Ultima Underword 2 dt. 60 DM, Tel 02565/3772

Verk. Strike Comm. 60 DM; Zak, JF1, F19, Mig 29, Simc. Terr., Micros. Maus, Double Density, Gamecard + Joy., je 30 DM; BTX-Card. T. 0821/781696 Christian ab 15 h

Verkaufe 286/16 MHz, 40 MB HD, 1 MB RAM, 5,25 LW, VGA-Monitor, Maus, Tastatur, Software und Spiele, VB 1000 DM, Th. Apel, Tel. 089/535739 Zollstr. 2b, 80335 München

Verkaufe: Strike Commander 70 DM, Space Wrecked, Dune je 40 DM, Battle Isle 40 DM, tausche auch gegen Syndicate, Ambush at Korinor, Tel. 06321/84374

Verk. 386DX/25 v. Privileg, 2 MB RAM, SVGA-Karte & -Monitor (strahlungsarm) 85 MB Festpl., 3,5 + 5,25 LW., Soundblaster, Maus, 2000 DM VHB., Tel. 04708/351

PC-Originale günstig X-Wing 40 DM, Space Hulk 30 DM, Wizardry 7 40 DM, Rech Fore The Skies 20 DM, Task Force 30 DM, Siege 20 DM. Xeen Die Dunkle Seite, Tel. 02161/208925

Suche CD-ROM-Spiele aller Art, tausche auch! Suche außerdem Aces over Europe; Dogfight; Lands of Lore; FS 5; M1 Tank P., und alles Neue, ab 18.00 Tel. 04161/52187

Verkaufe: Railroad T. 40 DM, Commanche 40 DM, Microsoft Flugsim. 4 mit Hawai-Scenerey 50 DM, 1939 (Vollv.) 20 DM, Mission Supernova (Vollv. Teil I + II) Andreas Eck Tel. 04651/31400

Verkaufe oder tausche Ishar 2, A-Train, UW, Civilization, HL 14–18, Transarct, Hexuma, Mad TV, CD Ultima 1–6 u.a. Suche CDs, PC-Engine + ZBH 100,–, Tel. 06772/1240

Atari ST

Atari ST Soft supergünstig: Indy 3 DM 25,–, Thunderblade DM 20, F-29 Retal. DM 30, Operat. Thunderbolt DM 30, Turrican 2 DM 25, Xenon 2 DM 20, Startrek Reb. Uni. DM 15. Tel. 034206/78259

Amberstar, Populous 2, Special Forces, UMS 2, Indina Jones 3, Charge of the Light Brigade: je 40 DM; Starflight, Carrier Command, Conqueror, UMS: je 20 DM. Tel. 089/7143804

Verkaufe Airbus A320, VB 85 DM, Monkey Island 59 DM and Great Courts 2 DM 49. Tel. 0228/473519, ab 19 Uhr. Marcus Hiersmann, Im Gensem 23, 53225 Bonn

Verkaufe Originalspiele: Gunship, Elite, Silent Service, Championship Wrestling, Gauntlet 2, Falcon The F-16 Fighter Simulation, Monkey Island, SDI. Tel. 0531/601452 (Deniz)

Verk. Amberstar, F1 GP, Special Forces, F15 II, Monkey Island, Supercars II, Gobliiins u.v.a. Tel. 0431/687678 (Gunnar)

Wg. Systemaufgabe Original-ST-Spiele, je 20 DM: Epic, Lemmings, Vroom, MiG 29, Steel Empire, Thunderhawk, Midwinter 2, Rainbow Islands, ältere auf Anfrage. Tel. 02242/4255

Suche F-16 Falcon mit Mission Disks für 60 DM und Amberstar für 40 DM. Tausche auch gegen Monkey Island oder Sensible Soccer. Tel. 09566/688, Heiko Stammberger

1040 STE mit Farbmonitor, 2 Joysticks, Maus, 5 Originalspiele (z.B. Populous 2, Lemmings, Fate-Gates of Dawn), NP 1900 DM, VB 750 DM. Tel. 030/7412228

Verkaufe Adapter zum Anschluß von VGA-Monitor an Atari für 50 DM, ST-Basic, Dark Castle, Mortville Manor sowie andere für 5 DM zzgl. NN. Tel. 06708/2955, abends

Verk. Sim City + Populous, Speedball 2, Midwinter + Cadaver + Bloodwych, Ironlord, Carrier Comand, Streetfighter, Game Over 2, Jupiter's Masterdrive. Tel. 08131/78796

Master System

Verkaufe Master System II + Alex Kidd + Sonic + Adapter für 100 DM. Tel. 0611/25546

PC Engine

Verkaufe PC-Engine + 35 Spiele + XE-1 Pro + 1 Pad, für nur 500 DM. Tel. 06021/48401, Holger

Turboduo + 7 CDs (Lords Thunder) + 28 Cards (Splatterhouse, viele Klassiker), viel Zubeh., VHB 900 DM, 4 MD-Module, zusammen 120 DM. Suche PC-Spiele. Tel. 06772/1240

Verkaufe PC-Engine mit 150 Spielen, evtl. Tausch gg. Turbo-Duo oder andere Konsole, Preis VS. Tel. 08141/23212, ab 13 Uhr (Stefan)

Verkaufe PC-Engine und Turbo-Duo-Cards und CD (z.B. Puzznic, 1943, Popp'n Magic, Methamor Jupiter). Tel. 0231/759829 oder Tel. 02922/861713 (Thomas)

Verkaufe, kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo, Super-NES, Neo Geo, Mega Drive, Mak, Platinen. Habe viele Sammlerstücke für PC-Engine. Tel. 089/1403732

Verk. PC-Engine GT mit 9 Spielen, wie z.B.: Bomberman '93, Bonk 3 unbd Parodius, für 400 DM. Tel. 030/4018584 (Fabian)

Verkaufe PC-Engine mit 7 Spielen (5 neue) und Scartkabel für VB 450 DM. Tel. 0521/84081

Game Boy

Verk. GB + 13 Games + Kopfh. + Dialogkabel + GB-Spieleb., gut erhalten, nur komplett, NP fast 1000 DM, für phantastische 500 DM. Tel. 08867/385, nach 15 Uhr

Suche GB-Spiele um 20–25 DM. Besonders Powermission, GB-Wars (40 DM). Liste mit Angeboten und Tel.-Nr. an: Roman Heger, Fichtelbergstr. 41, 70469 Stuttgart

Verk. GB mit 2 Games für 125 DM und außerdem Adven. Island + Loney Tunes je 45 DM, zusammen für 80 DM. Alles zusammen für nur 190 DM. Tel. 07724/7656

Verkaufe 50 Game-Boy-Spiele für 350 DM (nur kpl.), z.B. Batman II / Micky Mouse / Castellan / Bubble Ghost / Klax / Mario Land. Tel. 04521/71497, ab 19 Uhr

Suche 1 Game Boy + div. Spiele zum kaufen. Tausche evtl. gegen Super-NES, NES, M.-Drive-Spiele. Tel. 04627/1618, ab 20 Uhr

Verkaufe GB-Spiele: Mystik Quest, Track Meet, Nemesis usw. Alles 100%ig o.k., ab 30 DM. Tel. 02181/9437

Verk. NES mit Mario I und California Games und Profi-Joystick. Tausche auch California Games gegen Mega Man I. Jan Knudsen, Süderende 8, 25821 Dorpum, Tel. 04671/4776

Hi! Ich suche einen Game Boy mit einigen Spielen. Kauf oder auch Tausch gegen Super-NES-Spiele. Tel. 04627/1618

Suche Game Boy & Spiele, auch ganzes Sortiment! Bezahle bis 50 DM für einen Game Boy sowie bis 20 DM für ein Spiel, der Zustand entscheidet! 24 Std. erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Verkaufe Game Boy incl. 13 Spielen z.B. Turn and Burn, Motocross, Simpsons usw. + Gamelight, Tasche, VB 450 DM. Tel. 089/3044619

Verkaufe Game Boy mit 9 Spielen, Dialogkabel und Vier-Spieler-Adapter. Alle Spiele mit Anleitung + Verpackung für 270 DM. Tel. 08141/25839

Verk. Game Boy + 5 Topspiele (Super Mario Land 1 + 2, Tetris, Kwirk, Spanky's) + Kopfhörer + Tragetasche + Bildschirmvergr., komplett für nur 320 DM. Tel. 0731/9311390, Max

Suche Game Boy Wars. Biete 70 DM. Tel. 02162/41035

Verk. SNES-Kopierstation u. GG-, GB-, MD-, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action Seplay Modul. Tel. 06041/4666, ab 18 Uhr

Verk. GB + 21 Games (F1-Race usw.) + 4 Pl.-Adap.!, NP über 1300 DM, VP nur 550 DM. Christoph Doll, Lortzingstr. 19a, 50931 Köln, Tel. 0221/403960

Verk. GB + 8 Spiele (SML 2, Dynablaster, Tetris, Final F. 2, Castlevania 1, Nemesis 1, F1-Race, World-Cup) + 4-Spieler-Adapter + Dialogkabel, Preis 450 DM, Tel. 089/6133706

Game Gear

Tausche oder kaufe günstig NES- und Game-Gear-Module. Suche auch günstigen 4fach-Scart-Umschalter. Verkaufe NES-kompatibles System für 90 DM. Tel. 05205/70452

Achtung! Verkaufe Game Gear 150 DM, Spiele 30–40 DM, Netzteil + Autoadapter je 25 DM, Verbindungskabel 10 DM (oder alles zusammen). Wo? Bei Milan, Tel. 07142/66088

Verk. SNES-Kopierstation u. GG-, GB-, MD-, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action-Replay-Modul. Tel. 06041/4666, ab 18 Uhr

Superhit! Verk. Game Gear mit TV-Turner und 2 Spielen (Sonic 2 und Streets of Rage), insgesamt für 350 DM. Tel. 08821/52425, 20 bis 22 Uhr

Verkaufe oder tausche GG mit Netzteil + 5 Spielen sowie diverse Spiele für PC, GB, S-NES (PC ab 50 DM, GB ab 20 DM, S-NES ab 60 DM. Tel. 07681/5066, ab 18 Uhr (Jürgen)

Game Gear zu verk. + Sonic I + Sonic II + Netzteil + Outrun + Gear to Gear-Kabel, für 330 DM. B. Willenbockel, Becklingen 1, 29303 Bergen, Tel. 05051/8410

Mega Drive

Kaufe, verkaufe, tausche SNES, NES, MB, GB-Spiele. Verkaufe: DSA-Sachen, Red Berets, Advanced oder Hero Quest dt., Powerplay-Sammlung, Paranoia, Fantasy-Bücher. Tel. 08231/7276

Kaufe Konsolen + Modul-Sammlungen auf. Mega Drive / Super NES / Neo Geo / Sega Master / NES / Game Gear / Game Boy. Tel. 04521/71497, Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr Andreas

Verk. Mega Drive 50/60 Hz umschaltbar + St. of Rage 2, Quack Shot, Elementar Master + Thunder Force 4 + 2 Pads für nur 300 DM. Tel. 06021/48401 Holger

Verkaufe Mega-Drive-Spiel Super Shinobi 2 für 65 DM. Tel. 05172/4884

Verkaufe einen Sega Mega Drive mit 10 Spielen für 600 DM. Bitte melden bei Anja Lauter, Annostr. 5, 57392 Schmallenberg

Verkaufe einen Sega-Master-System-II-Computer mit 5 Spielen für 300 DM. Bitte melden bei Anja Lauter, Annostr. 5, 57392 Schmallenberg

Verk. neuw. MD Games 40–60 DM. Suche auch SNES Bomberman und jp. PC-Engine, zahle oder tausche. L. Nordmeyer, Wolfsgarten 20, 37120 Bovenden, Tel. 05594/8387, Lars

Suche Aeroblaster, Desert Strike 1 + 2, Xmen, Micro Machines, Mortal Combat, Tiny Toon, Rage 2, Sonic 2, Warsong, Axe 2, Bio-Hazard, Shining Force, Micky 2 usw. Tel. 07258/8520

Verk. Mega Drive mit 11 Spielen und 2 Joypads. Spiele: Desert Strike, World of Illusion, Sonic 1 + 2 u.a.m. Michael Güthlein, Tel. 09544/6650

Suche für MD Spiele (nur deutsch). Liste an: F. Häßner, Dostojewskistr. 13, 03050 Cottbus

Verkaufe Mega Drive (dt., kaum gebraucht) inkl. 7 Games u.a. Sonic 2, Turtles, Lemmings für 480 DM. Tel. 08065/349, ab 15 Uhr

An/Verkauf von SNES + MD-Spielen (MD ab 25 DM, SNES ab 45 DM), große Auswahl. Suche ständig Spiele, auch mit Gerät Event. Auch GB, MS, NES. Tel. 04774/1789 Rainer

Verk. SNES-Kopierstation u. GG-, GB-, MD-, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action Seplay Modul. Tel. 06041/4666 ab 18 Uhr

Verkaufe Flashback / Landstalker / F-22-Gemfire / LHX / Crueball / Desert Strike / Alien / Captain America / 688 Sub / Humans zu Toppreisen. Tel. 07158/64377 Alex

Mega Drive: Suche dt. Mega-Drive-Spiele, z.B. Jungle Strike, Desert Strike (US), Rocket Knight Adv., Landstalker, Rolo the Rescue, Revenge of Shinobi, Tiny Toons, F1 GP. Zahle bis 75 DM! Tel. 02272/81428 Dietmar

Verkaufe/tausche für MD Rambo 3, Tojam und Earl, SThun Bl., Alien Storm, Gouls'n G., F. SNES F-Zero, St. Fighter 2, S. Probotector. Suche Mortal C, 3 Count B. u.v.m. Tel. 089/3154227

Verkaufe Mega Drive + 2 Joypads + 7 Spiele für 520 DM. 100% o.k. Tel. 07152/25542

Suche Mega Drive & Spiele, auch ganzes Sortiment. Zahle bis 100 DM pro Konsole sowie ab 20 DM pro Spiel, der Zustand entscheidet! Bin 24 Std. erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super NES, Mega Drive, Mega-CD, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Game Boy, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

NES

Super NES: Suche dt. Super-NES-Spiele, z.B. Alien 3, Royal Rumble, Mystic Quest, Mario All Stars, S. Star Wars, Striker, Streetfighter Turbo CE, Mortal Combat. Zahle bis 80 DM! Tel. 02272/81428 Dietmar

Hallo! Game Boy und Spiele zu kaufen gesucht. Tausch gegen Super-NES/NES/Mega Drive, Game-Boy-Spiele. Tel. 04627/1618

Tausche, kaufe, verkaufe: S.-NES-Spiele, habe Street F. Turbo, Castlevania 5, Actraiser (dt.), Soulblazer, Bubsy usw. Suche z.B. Jurassic Park, S. Aleste, S. Bomberman, Mortal K. u.v.m., auch ältere Spiele. Tel. 06196/84257

Verk. NES + 4 Spiele (Mario, Astyanax, Metroid, Double Dribble), alles 100% o.k., für 200 DM. Adrian v. Meibom, Gerüstbauerring 23, 18109 Rostock

Verkaufe für NES Parodius, Shadowgate, Faxanadu, Turtles 2, Monster in my Pocket, je 30 DM, zus. 140 DM. Für GB Turtles II, Barbie, je 20 DM. Tel. 04361/1238

3 NES-Spiele für 100 DM, einzeln 40 DM: North + South, Metal Gear, Skate or die, Athletic + Teppich, Zelda I, II, Blades of Steel (weitere Spiele erfragen). Tel. 08452/8432

Verkaufe verschiedene NES-Spiele wie SMB 1 + 2, Turtles, A boy and his Blob, NES-Advantage u.a. günstig abzugeben. Tel. 06408/6795

Super Famicom

Verkaufe/tausche f. SNES F-Zero, Street Fighter 2, Super Probotector, F. Mega D. Rambo 3, Tojam u Earl, S. Thunder B., Alien Storm, Gouls'n Ghosts. Suche 3Count. Tel. 089/3154227

Verkaufe SNES: Star Wars (80 DM), Zelda 3 (70 DM), Street Fighter 2 (80 DM), Mario Kart (70 DM) und Tiny Toons (75 DM). Tel. 09251/3747, 15–21 Uhr (Andreas)

Tausche, verkaufe, kaufe Super-Nintendo-Spiele (tausche 2 Super-NES-Spiele gegen möglichst gut erhaltenes Mega Drive). Tel. 04131/47491

Verk. dt. SNES (März), 2 Joyp., Mario, Star Wing, J. C. Tennis, Turtles, Tiny Toons, Sim City, Parodius, Probotector, 2 Bücher, alle Video-Games-Ausgaben, Preis VB. Tel. 04971/7613.

Verkaufe und tausche SNES-Spiele. Suche Adv. Milit. Com. für SNES. Tel. 02828/2102

Verkaufe Super-NES-Module: Wing Comander 75 DM, Super Mario Paint 70 DM, Super Mario World 65 DM, alle deutsch. Tel. 02256/1319

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Super NES / Mega Drive / Neo Geo / Sega Master / NES / Game Boy / Game Gear. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr, Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

SNES: Zelda, Sim City, Street Fighter, King of the Monsters, Mario World, Mario Kart, Castlevania, alles dt., je 50 DM, Zelda-Buch 15 DM, u.a. 15 DM, MS-Converter für MD 40 DM, alles 100%. Tel. 08581/1217 (Eduard)

Kaufe/verkaufe Spiele, Konsolen für alle Systeme, verkaufe Neo Geo + Spiel für 400 DM, PC-Engine CD + 8 Spiele für 600 DM. Suche MD-CD-Rom. und SNES Copy Station. Tel. 06021/219067, ab 13 Uhr. Chris verlangen!

Verk. NES (dt.) mit 7 Spielen (Super Mario 1–3, Mega Man 3, Swords + Serpents, Spy vs Spy, Empire strikes back), alles zusammen für 400 DM, gut erhalten. Tel. 0511/461788 (Oliver)

Endlich ist es da! Das ultimative aktuelle SNES-Magazin für alle, die mehr von ihrer Konsole wissen wollen! Infos mit frankiertem und adressiertem Umschlag an: René Hoppe, Leipziger Str. 16, 56075 Koblenz

Tausche Super-NES-Games. Habe F. Fight 2, Star Fox, Wing Com., Zelda 3 u.a. Suche Lost Vikings, Joe + Mac, Harley's, Tiny Toons, Dunk Shot u.a. Tel. 0671/43316

Verk. SNES mit 3 Spielen (SMW, Zelda 3 dt., Final Fantasy II + Adapter), für FP 350 DM, alles 100% o.k., inkl. Verp. + Anl., erst 7 Monate alt, wenig gebraucht. Tel. 02234/82294 (Michael)

Verkaufe Super Nintendo, 2 Control Pads, Action Replay pro mit 18 Spielen, z.B. Star Wing, Alien 3, Shadow Run, Street Fighter 2, Preis VB. Tel. 07657/694, ab 18 Uhr (Mark)

Verkaufe die Top-Games: Turtles IV 70 DM, Tiny Toons 80 DM und Magical Guest 80 DM. Tel. 06224/74249

Suche für SF eine Copy Station. Die Copy Station muß auch Spiele mit Super-FX-Chip kopieren können, zahle bis 400 DM. Tel. 06224/74249

S-NES / S-FAM-Mega-Drive-TD / PCE-Module und Konsolen kauft/verkauft Tel. 0212/208689

An-/Verkauf von SNES + MD-Spielen (MD ab 25 DM, SNES ab 45 DM), große Auswahl, suche ständig Spiele, auch mit Gerät, evtl. auch GB, MS, NES. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Verkaufe Super Nintendo, 3 Joypads, Streetfighter II, Star Wing, Royal Rumble, Super Mario World, AV-Kabel, 2 Monate neu, für 600 DM. Tel. 09921/7284 (Willy)

Verk. SNES-Kopierstation und GG, GB, MD, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action Replay Modul. Tel. 06041/4666, ab 18 Uhr

Verk. für S-NES: Ghoulsn Ghosts 70 DM, Parodius 80 DM, Tiny Toon 90 DM. Alle in deutscher Version! Tel. 069/774786, fragt nach Christian

Verkaufe/tausche: Gods (dt.), Actraiser (dt.) gg. SNES- oder MD-Games-Rennspiele, Strategie-Simulation. Jens Scheufler, Geußnitzer Str. 46, 06712 Zeitz. Rufe zurück!

Suche für S-NES Mechwarrior, Super-Battletank, Tiny Toon Adventures, Road Runner, Super Strike Eagle, Wings II, Super Turrican. Tel. 0941/82082

Tausche Super R-Type gegen Castlevania 4. Tel. 07533/5079, ab 17 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine und Neo Geo. Tel. 07331/40749. Suche Mortal-Kombat, F1 und Mak-Platinen. Felix Schillinger, Panoramaweg 42, 73312 Geislingen, Tel. 07331/40749

Tausche, kaufe, verkaufe Super-NES-Spiele. Suche nur US- + dt. Spiele. Habe Actraiser, Star Wars usw. Suche Dongos Soper, Empire Strikes Back. Tel. 05376/271 (Marco Meyer)

Verkaufe 20 Super-NES-Spiele, u.a. Star Wars, Tiny Toons, Mickey Mouse, Contra 3, Parodius, Axelay, Super Wrestlemania usw. Suche Star Wing (dt.). Tel. 089/8502928

Verk.: Twinbee (jp.), Basketball (dt.), F. Fight II (jp.), Turrican (US), Street Fighter II (dt.), Super Battletank (US), einzeln oder zusammen, Preis nach Absprache. Tel. 04852/6077 (Daniel)

Verkaufe Alien 3, Axelay, Cybernator, X-Man, Gods, Wolfchild, Desert Strike, Batman, Shadow Run, Mickey Mouse, Star Wing. Tel. 07158/64377, ab 18.30 Uhr (Alex)

Yo! Verkaufe/kaufe/tausche Games für Super-NES, NES, Game Boy, Mega Drive, Game Gear, Mas. Sys. Suche Final Fight 2, Star Wing etc. Habe z.B. Alien 3. Tel. 04627/1618

Verk. am. Super-NES (RGB) inkl. 8 Games sowie Game Gear mit 4 Games an Meistbietenden. Tel. 02773/6969 (Oliver)

NES-Challenge-Set + 2 Controller + Super Mario 3 für 120 DM Festpreis, kostenlos dazu die Larry Story (LSG. Larry 1–3). Suche günstig Royal Rubble (SNES). Tel. 02684/6174

Tausche/verkaufe Alien 3, NHLPA Hockey 93, Street Fighter II evtl. 2 gegen 1 gegen Bomber Man 93 / Mech Warrior / Jimmy C. oder Turrican. Habe auch Top Gear. Tel. 02645/577

Stop! Verkaufe kpl. Super-NES (dt. Pal), 100% o.k., 1/2 Jahr mit Street Fighter 2, Mario Paint und Action Replay Pro für nur 400 DM. Tel. 08821/52425, ab 20 Uhr

Verkaufe und tausche Super-NES-Spiele. Habe z.B. Street Fighter 2 Turbo, Tiny Toons, Mortal Kombat, E.V.O. u.v.a. Robert Elhami, Kafkastr. 68, 81737 München, Tel. 089/676983

Verk. für dt. Super-NES: Prinz of Persia 50 DM, Mario Paint 20 DM. Tel. 0731/68904, erreichbar zwischen 19 und 21 Uhr

Welche(r) SNES-, MD- oder GB-Freak möchte perfekt erhaltene Spiele mit Zubehör für Spottpreise kaufen? Verkaufe auch MD-Konsole! Tel. 08532/1259, verlangt Florian

Tausche für SNES dt. Tiny Toons, Super Soccer, Actraiser, Pilot Wings. Suche: The Lost Vikings, Parodius, Star Wing u.a., nur dt. Tel. 06625/7110

Super-NES (US) zu verkaufen. Zubehör: AV-Kabel, 6 Spiele, Action Replay Pro, 2 Pads, Preis: 750 DM. Tel. 05541/32874, fragt nach Phillip

Suche S-NES & Spiele, auch ganzes Sortiment! Zahle bis 100 DM pro Konsole sowie ab 30 DM pro Spiel, der Zustand entscheidet! Bin 24 Std. erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Hallo! Ich suche Super Bomberman, Final Fight 2. Für MD: Shinobi 3, Rocket Knight ADV + alles Neue. Tel. 04627/1618

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, Mega-CD, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Game Boy, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Tausche Zelda 3 + Super Mario World gegen Sim City oder Push Over oder NHLPA Hockey oder evtl. ein anderes Modul, deutsche Version. Tel. 08331/2509

Verk. NES mit 17 Spielen (3 Spieler, Kassette, M. Man 2, Mario 2 + 3), alles 100% o.k., für 650 DM, Verkauf nur per Nachnahme! Tel. 0711/2621481, nur zwischen 19 und 20 Uhr anrufen

Tausche, verkaufe, kaufe ständig SNES- und MD-Spiele. Habe J. C. Tennis, Battlet., S. Turrican, M. Kombat u.a. Suche: F1, Pole P., Stanley Cup, Chaos u.a. Tel. 06271/71281

Verk. Super-NES + SM World + Street Fighter 2 (SNES PAC dt., Spiele mit dt. Anleitungen) für komplett 350 DM VB. Tel. 02565/3772 (Heiko)

Verkaufe verschiedene Super-NES-Spiele (jp., dt., US), Preis auf Anfrage. Tel. 07041/3690

Verkaufe für S-NES Super Battletank, Super Strike Eagle, Desert Strike und Super Star Wars für je 70 DM. Alle Spiele unbeschädigt. Tel. 089/713070 (Roland)

Verk. Zelda und Super Soccer für je 50 DM. Suche NHLPA Hockey '93, John Madden F. 93, Jungle Strike, Starfox, Syndicat, Bomberman, Shadowrun für je 55 DM. Tel. 07156/48620

Verk. für je 55 DM: Super Tiny Toon Adv., Busts Loose, Powermonger und Street Fighter 2. Ruft an: Tel. 0611/565290 (Fabian)

Verkaufe neues Super Nintendo + Super Mario World + AV-Stereo-Kabel für 250 DM. Tel. 06400/7133 (ab 15 Uhr)

Verkaufe oder tausche Cybernator, Super-R-Type dt., Super Mario Land gegen andere SNES-Spiele. Tel. 089/7232311 (Emil)

Tausche neueste/ältere Games für SNES (jp., US, dt.). Tausche JB King jp. gegen Topfighter Joyboard. Bei dt. Games bitte nur aktuelle Games! Tel. 07354/2873 (Stefan)

Verk. Mario Paint, Kid Ikarus, Topgun 1 + 2, Metroid, Solctice, Ducktales, Chip'ndale, Track a Field 2, The Battle of Olympus für je 75 DM. Ruft an: Tel. 089/4396377, von 12 bis 15 Uhr



KLEINANZEIGEN

Verkaufe Super Nintendo mit 8 Super-Spielen, u.a. Star Wing, Super Mario Kart, Zelda 3, Super Propotector, Mechwarrior u.v.m. Tel. 0621/23892, ab 18 Uhr (Andy)

Verk./tausche: Star Wing, Super Prob., Lost Vikings, F-Zero, Zelda. Suche Super Turrican, Mortal Combat, Jungle Strike, Art of F., Fatal F. 2, Shadow Run u.a. Tel. 07121/485417 (Marc)

Verk. für SNES: Super Ghouls 'n Ghosts (59 DM), Super Mario (39 DM). Für Amiga: Lotus 3 (29 DM). Tel. 04664/430

Verk. SNES mit 7 Spielen, 2 Pads, 2 Fachbüchern und anschlußfähigem Monitor für 1000 DM. Tel. 05634/1802, ab 11 Uhr (Thilo)

Tausche, kaufe, verkaufe Spiele für S-NES, MD, Neo Geo, MS, GB. Suche Omre Battle, M. Kombat, Breath of Fire, Virtual Soccer etc. Tel. 07151/32132, 15 bis 22 Uhr (Bastian)

Verk. Super-NES-Module: Drakkhen (60), Axelay (60), Cluedo (65), Str. Fighter II (55), Mario is Missing (70) + NN-Gebühr. M. v. Bülow, Birkenstr. 4, 21521 Aumühle

Verk. SF- und MD-Games: Bubsy, Cool Spot, MC Kids, Hook, Turrican, Wing Commander, Batman, Twin Bee, SWIV, F-15, Axelay, Arthur World, Aleste, Exaust Heat, Rampart. Tel. 06473/1430

Diverses

Verkaufe Bundesliga Manager Prof., Red Baron und Second Front (Strategie-Ostfront). Alles orig. Spiele und 100% in Ordnung, je 50 DM. Bernhard Eckl, Rattenberger Str. 18, 94267 Prachenbach

Verk. NES-Superset + 10 Topspiele + Sega Mastersystem 2 mit 5 Topspielen für 700 DM VB (neu 2000 DM), guter Zustand, auch einzeln, mit Anleitung. Tel. 08158/6353 (Andreas)

Tausche Neo Geo + 1 bis 2 Spiele gg. Mega Drive + 33 Sp. / SNES + 30 Sp. / NES + 60 Sp. / Sega Master + 60 Sp. / Game Boy + 60 Sp. Tel. 04521/71497, Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr (Andreas)

Verkaufe 80 MS Spiel, Stück 39 DM, 3 Stück 100 DM, verkaufe auch Amiga 2000 AT/XT Brighboard + 1084-Stereo-Monitor und jede Menge Software, VB 2500 DM. Tel. 06021/21067, ab 13 Uhr (Chris verlangen!)

Tausche SNES dt. JB King Joypads und 11 Top Games, alle 85–94% nach Video Games Skala gegen Neo Geo Pal mit 4–5 Games. Tel. 02402/6532, immer mittwochs ab 21 Uhr

Verk.: WWF (60 DM, SNES), WWF (30, Amiga), WWF Rampage '92 (30, VHS). Verk. für PC: Strike C. (70), Syndicate (75, kpl. dt.), Com. Data (40, vs). Tel. 05174/1865

Kaufe jede Menge Spiele für NES, Super-NES, MD, MS, GB und PC-Engine. Bei Aufgabe inclusiv Konsole u. Zubehör. Tel. 0641/84874, 14 bis 18 Uhr (Karl-Heinz verlangen)

Tausche und verkaufe MD- und SNES-Spiele! Zum Beispiel: NHLPA '93, Flashback, Ecco, Wonderboy 5. Tel. 07152/25542

Verkaufe Shareware für den PC. Liste nur gegen frankierten Briefumschlag an: CSE, Merowin-gerstr. 57, 50677 Köln

Verk. SNES jp. mit Action Replay und 11 Spielen für 900 DM oder tausche gegen Neo-Geo-Module, Last Resort, Art of Fighting und World Heroes 2 oder Viewpoint und Robo Army. Tel. 06872/4497, ab 16 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo Geo. Suche Mortal Combat, F1. Tel. 07331/40749

Biete meine S-NES-Spiele, suche Mega Drive, Game Boy, Lynx, Game Gear, Neo Geo, Turbo Duo mit Spielen. Tel. 05376/271 (Mario Meyer)

Verkaufe und tausche Spiele für alle Systeme. Tel. 09082/1588

Verk. Neo Geo mit 2 Pads und 10 Spielen: Ghost Pilot, Fatal Fury, Alpha Mission, Nam-1975, Robo Army, Sengoka, Art of Fighting, Last Resort, Cyber Clip und View Point!!! Alles 100% o.k., für nur 3400 DM!!! mit View Point. Tel. 06624/8404, ab 19 Uhr (André)

Mega-Einsteiger-Set. NES + 2 Controller und Super-Joystick und 5 Spiele wie Zelda usw., 6 Clubhefte, alles nur 299 DM. Tel. 07144/34979, O. Müller, Goethestr. 49, 71563 Affalterbach

Suche Mega Drive-S-NES-NES-GameBoy-Spiele & Konsolen! Zahle Höchstpreise! Nennt Titel des Spiels + Preisvorstell. + Tel.! Durchgehend erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Verk. Neo Geo + Mem. Card + 2 Joyb. für 600 DM, Last Res. für 250 DM, Baseb. St. 2 für 250 DM, Art of F. für 290 DM, Viewpoint für 490 DM, kpl. für 1700 DM. Tel. 0441/601866 (Kim)

Verk. Power Play und Play Time 5/91 bis 9/93 und Amiga Games 10/92 bis 9/93. Tel. 04851/3661

Verkaufe, kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo, Super-NES, Neo Geo, Mega Drive, Mak, Platinen. Habe viele Sammlerstücke für PC-Engine. Tel. 089/1403732

Verkaufe Sega Master-Syst. II + eingeb. Spiel Alex-Kidd + Spiel Sonic: 150 DM, NES-Spiel Mario + Yoshi: 40 DM, Game-Boy-Spiele Spiderman, Worldcup: je 20 DM. Tel. 02323/50195

Verk. Eishockey Manager, dt. Suche Starflight 1 und 2. Tel. 09131/15353 (Peter)

Verkaufe Power-Play-Ausgaben 4/91 bis 4/92 für DM 30 + Porto o. 1 Game-Boy-Spiel. Tel. 06108/73368, ab 17 Uhr. Sascha Neumann, Bieberer Str. 70, 63165 Mühlheim/Main

Verk. NES mit max. 10 Spielen (Castl. 3, B. Bunny Mega Man 3, Probotec, Turtles u.a.) + 4 Controllern und 4-Spieler-Adapter. Verk. auch Streetfighter für SNES. Tel. 07258/4469, Österreich, C. Huber

Verkaufe IBM Originale Sensible Soccer, History Line, BMP 2.0 je 35 DM, Pirates Gold, Strike Commander je 60 DM, tausche auch. Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Verkaufe Turbo Express (neu) mit N. Adv. Island (US) für 320 DM oder tausche gegen 4 Super-NES- oder Mega-Drive-Spiele. Für PC Engine Bomberman 60 DM. Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Wer tauscht sein Neo Geo mit mind. 1 Spiel gegen meinen A500 (100% o.k., 1 MB, 10 Spiele, Gravis-Joystick, HF-Modulator, NP 1200 DM)? Tel. 04503/5375, ab 18 Uhr (Patrick)

Kontakte

Deutsche Elitegruppe sucht fähige Coder in der ganzen Welt. Auch andere Divisions. Call: 08631/12292 (Sven). Sven Dedek, Grünewaldstr. 6, 84453 Mühldorf

Atme tief durch und entspanne dich. Hast du nicht Lust, einem netten Menschen zu schreiben? Na, dann tu's doch! Nicole Roth, Enggasse 13, 53919 Weilerswist

Suche Hilfe bei BAT 2 und Drakkhen. Wer kann's? Tel. 0441/86909, rufe zurück

Anti-Wucher-Aktion: Amiga- + C-64-PD ab 95 Pf. incl. Disk. Viele Serien vorhanden. Neueste Games + Anwender natürlich auch. Info-Disk gegen 2-DM-Briefmarke anfordern bei: Jeany Weissgerber, Postfach 1250, 01741 Dippoldiswalde

Suche junge Leute, mit denen ich PC-Spiele und -Programme austauschen kann. Ihr solltet etwa 11 bis 18 Jahre alt sein. Ich bin 11. Manuel Meurer, Wieckesweg 48, 45309 Dortmund, Tel. 0231/253500

Suche ständig Mailboxen im Raum Limburg – Gießen – Wetzlar – Kassel – Frankfurt. Habe sehr viel Shareware + Demos. Tel. 06476/1991, Philipp, ab 20 Uhr

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).



Und weiter geht's mit der Tentakeljagd. Im zweiten Teil unseres Player's Guides nähert sich der von Lachkrämpfen gebeutelte Spieler unaufhaltsam dem Ende.

Goldfieber

Hoagie verlangte von Bernard die rote Farbe wieder zurück, da er sie wieder benötigte. Im Erdgeschoß gab er Jefferson den Wein für seine Zeitkapsel und ging nach draußen, um den kleinen Orangenbaum neben der Zeitmaschine rot anzustreichen. Dann sprach er mit George Washington über Kirschbäume und nahm ihm die Geschichte mit den Bäumen nicht ab. George hackte als Beweis den roten Orangenbaum um, und Hoagie befreite Laverne aus ihrer peinlichen Situation – wenn auch nur für kurze Zeit.

Hoagie schickte Bernard den kleinen Brief, der nach Baltimore einlud. Bernard überreicht ihn Dwayne, der vor lauter Freude die Tür hinter sich offenläßt. Nichts liegt näher, als sich die Pistole zu schnappen. Beim Zigarrenhändler im Erdgeschoß muß Bernard die Pistolen vertauschen und danach mit dem Händler sprechen. Bernard nimmt das Angebot, eine Zigarre zu testen, gerne an und wartet ab. Als nichts passiert, steckt er die Havanna ein und vertauscht erneut die Pistolen. Das Pistolenfeuerzeug, die Zigarre und das Klappergebiß werden zurück in die Vergangenheit geschickt.

Hoagie gab Washington die Knallzigarre und zündete sie ihm an. Damit George nicht zahnlos sterben muß, schenkte Hoagie dem Präsidenten das Klappergebiß. Hoagie ließ ein Feuer machen und schnappte sich Hancocks Decke, um den Kamin von oben abzudecken. Die drei Verfassungskünstler verließen kreischend die Villa. Durch das Fenster ging Hoagie nun hinunter zum Kamin und nahm sich die goldene Schreibfeder vom Tisch.

Jetzt fehlte nur noch der Essig. Und weil Wein nach langer Zeit zu Essig wird, muß nun Laverne ran, um die Zeitkapsel an sich zu nehmen.



Donnerbalken: Auch George Washington muß mal aufs Töpfchen



Feuer bitte: Höflichkeit erweicht die Väter der Verfassung

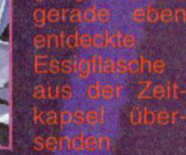


Klettermax: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen

Doktorspielchen

Die schlaue Laverne wird es schaffen, den Wächter zu überreden, sie zum Doktor zu bringen. Sie wird sich im Krankenzimmer das Tentakelanatomieposter von der Wand nehmen und sich gemütlich von einer Wache fangen und wieder einsperren lassen. Plötzlich wird ihre Blase drükken und so wird sie die Wache überzeugen, mit ihr Gassi zu gehen. Endlich frei, wird sie Bernard ihr Skalpell und Hoagie das Anatomieposter schicken. Dafür bekommt Laverne von Bernard die Kurbel.





Hoagie gab das Poster weiter an Betsy Ross, die aus den Plänen entnahm, daß die Flagge von Amerika wie ein Tentakel auszusehen hätte.

Nachdem sie wieder krank spielen und durch das Haus schleichen wird, hat Laverne sich auf dem Dach mit Hilfe der Kurbel das blauweißrote Tentakelkostüm vom Fahnenmast zu nehmen. Als weibliches Tentakel wird sie bei allen Artgenossen wunderbar ankommen und überall hingehen können. Sie wird sich beim Schönheitswettbewerb der Menschen eintragen, wofür sie vom blauen Tentakel ein Schildchen bekommt.

Bernard steckt währenddessen den kleinen, süßen Hamster in die Gefriertruhe im Gang des ersten Stocks. Das Eis hält den lieben Nager frisch und lebendig für die nächsten 200 Jahre.

Laverne wird gleich darauf die Truhe nach Hamstereis überprüfen und tatsächlich ein besonders konfuses Exemplar entdecken. Im Raum gegenüber wird sie außerdem die Zeitkapsel vorfinden.

Hoagie meinte 400 Jahre vor Laverne, es wäre eine heiße Idee, den Dosenöffner in die Zukunft zu schicken.

Das Tentakelweib wird die Kapsel anhand des neuen Küchenwerkzeugs zum Öffnen überreden können. Als Gegenleistung wird Laverne ihrem Kumpel in der fernen Vergangenheit die gerade eben entdeckte Essigflasche aus der Zeitkapsel übersenden.

Hoagies Batterieproblemlösung

Hoagie hatte endlich alle Zutaten für seine Superbatterie zusammen und Red Edison baute aus Gold, Essig und Öl das wertvolle Stück. Skrupellos nahm sich Hoagie, was ihm zustand. Danach benützte er die Seife mit dem Wassereimer und wusch mit der Bürste den Wagen vor dem Haus. Ben Franklin bekam von Hoa-



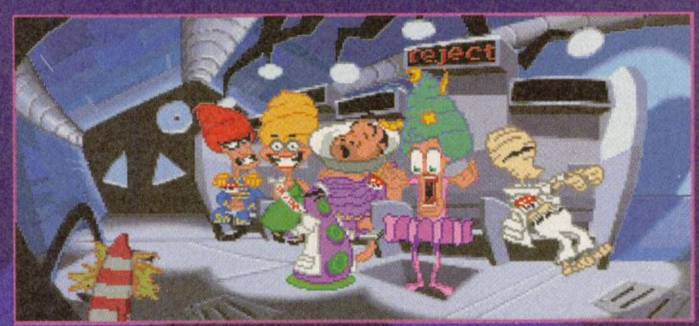
Ben Franklin spielt mit Drachen

gie den Labormantel und kreierte einen neuen Drachen. Draußen auf dem Feld half Hoagie dem Erfinder, indem er die Batterie in den Drachen steckte und den Drachen losließ, als Franklin das Zeichen gab. Nun mußte Hoagie nur noch den Stecker der Zeitmaschine in die Batterie stecken und warten, bis Laverne soweit war.

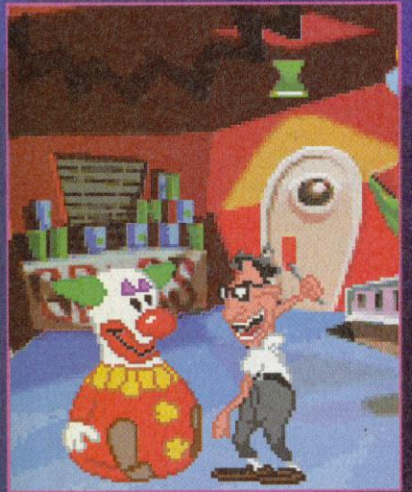
Schönheitswettbewerb?

Im zweiten Stock wird Laverne den mumifizierten Ted und ein tolles Verlängerungskabel finden. Sie hat ihm das Schildchen plus Rollschuhe anzulegen, und wird ihn mit einem herzhaften Schubs nach unten befördern. Im Dachgeschoß wird die Jury Harold disqualifizieren, weil ihm plötzlich die letzte Mahlzeit aus dem Gesicht gefallen ist (künstlicher Mageninhalt).


Angestaubt: Die Mumie birgt ein Geheimnis



Aufgetakelt: Wer ist die Schönste im Geisterhaus?


Killerclown: Berhard wird wild

Hoagie bekam von Bernard das Physikbuch und las es dem sprechenden Pferd vor, das sich daraufhin dermaßen langweilte, daß es prompt einschlief. Natürlich nahm es die dritten Zähne vorher aus dem Maul. Hoagie schickte Laverne die Spaghettis und das Gebiß.

Von Bernard wird Laverne außerdem die Gabel bekommen.

Wenn Bernard an Oozos Lachsack herankommen will, muß er zuerst mit Lavernes Skalpell die Luft aus dem verhaßten Witzbold lassen. Mit Bernards Lachsack, der Gabel, Hoagies Gebiß und den Spaghettis wird es Laverne gelingen, die Jury positiv zu beeindrucken. Sie wird nur alle Gegenstände mit Ted benützen und dann die Spaghettihaare mit der Gabel frisieren. Als nächstes hat sie die Jury im Nebenraum auf ein endgültiges Urteil anzusprechen. Laverne und Ted werden natürlich gewinnen.

"Benütze Hamster mit Mikrowelle"

Die Wache im Gefängnis wird von Laverne mit dem gewonnenen Essensgutschein eingeladen und somit vom Posten vertrieben. Draußen am Gartenzaun wird Laverne ein kleines schwarzes Kätzchen entdecken. Sie wird Bernards Tipp-Ex sorgfältig am Zaun auftragen und abwarten. Mit einem weißen Rücken wird das neugeborene Stinktier auf das Vordach springen und dort für Verwirrung sorgen.

Hoagie wußte, daß man die Katze mit der Maus anziehen könnte. Er benützte im zweiten Stock das vordere Bett und enthüllte eine quietschende Matratze. Dann vertauschte er die beiden Matratzen der beiden Betten und belastete das hintere Bett. Nachdem es nochmal quietschte, hastete er zur Maus und steckte sie ein.


Nichts für Greenpeace: Das Nagetier wird angewärmt

Souverän wird Laverne das wilde Tier mit Hoagies Maus vom Dach direkt in Lavernes Tasche locken. Anhand des Stinktiers werden sich die zukünftigen Edisons fast zu Tode erschrecken und überstürzt fliehen.

Kurz darauf wird sie den Hamster in die Mikrowelle (!) der Küche stecken, wo er genüßlich auftaut. Da dem armen Tier so sehr kalt ist, wird Laverne den Trockner in der Waschküche öffnen, um dort einen hamstergroßen Pullover vorzufinden. Als sie im Keller den Hamster in den Generator legen will, wird sie nicht ganz fair von einem Boxhandschuh umgehauen.

Bernard schickt Hoagie inzwischen die Staubsaugeranzeige. Sie wurde vom Rocker in die Vorschlags-Box bei den Gründungsvätern eingeworfen.

Prompt wird ein Staubsauger bei Laverne im Keller auftauchen. Dieser wird mit dem


Karl lagerfeld wird grün vor Neid: Laverne im neuen Designer-Fummel

EUROGAMES



64 | AM | ST | PC | CD | Mac | Cards&Sticks

. . . aber immer mit den 7 BonusPunkten :

Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils **1** FuntasticTreuePunkt! Freundschafts-Werbung bringt **2** Punkte! Bei erreichten **7 +Punkten** gibt es für Sie **FreiSpiele** als Treue-Prämien.

Wichtig für jeden Spieler:

hier finden Sie - wie immer - einen kleinen Auszug ***) unserer gesamten Spiele für Ihr System. FUNTASTIC liefert immer alles, was international zu haben ist: **Wir sind der Spiele-Händler mit dem größten Sortiment.** Game nicht gefunden? **Anrufen!** **Alle Neuheiten** versenden wir mit als **1. Versandhändler**. Sehr gerne auch an Sie – wenn Sie diese allerneuesten Spiele **rechtzeitig** bei uns **vorbestellen**!

Disketten für die Systeme: ▼ ▼
Preise in DM **inkl.** MWSt.

Artikel	AM	PC
Gravis UltraSound Card		300
Gravis GamePad - stark !	50	50
Gravis-JoyStick analog **PRO**		89
Thrustmaster FS-Stick		129
Mindest-Bestellwert !	40	40
1869 - Der Reeder	74	89
20 Lost Treasures 1 (Infoco.)	99	95
4 Crystals of Trazere	107	78
A-Train 3D	71	77
Abandoned Places 2	74	67
Access Denied 3D	n	104
Aces of Great War	37	52
Aces of Pacific FS & Data 1	n	89
Aces over Europe	n	94
AD&D Unltd.Adv. ConstKit	n	50
ADS Adv.Destroy.Sim.	31	31
Adv. Willie Beamish 1	n	62
Adventure Coll. Starbyte	62	74
Alfred Chicken	60	n
Air Bucks v1.2	57	74
Air Force Commander A.F.C.	60	64
Airbus A320 Lufthansa	74	74
Airbus A320 USA Edition	67	87
Alien 3	n	83
Alone in Dark (Lovec: CoC)	n	82
Alone in Space	45	45
Ambermoon (Amberstar 2)	74	82
Apokalypse	51	99
Ashes of (Fallen) Empire	77	86
ATAC Adv.Tact.AirComm.	74	91
B-17 Flying Fortress FS	74	95
B. Aldrin Race into Space	82	112
B.A.T. 2	82	87
Barcode Battler - toll !	124	124
Bandit Kings of China	74	77
Batman Returns	89	95
Battle Command	31	69
Battle Isle 93	74	89
Battlehawks 1942 FS	37	35
Battletoads	67	67
Bazooka Sue	89	89
Beneath a Steel Sky (LoTZ)	67	78
Berlin 1948 East vs. West	25	25
BestofBest Champ.Karate	67	n
Betrayal at Krondor (Riftw.)	n	87
Big 100 Fun	67	74
Black Crypt	57	86
Blast !	74	n
Blitzkrieg (Storm)	67	n
Blob	60	n
Blue Force - Cop Jake Ryan	n	89
Body Blows 1	52	57
Bonk - B.C. Kid	50	n
Brutal Sports Football	67	78
Bubba n Stix	67	67
Buck Rogers 2 (MC)	n	37
Budokan	25	25
Burn Time	74	89
Caesar - SimulRome	60	74
Campaign 1 WW2	73	74
Cannon Fodder	72	n
Capitalist Pig (Hire & Fire)	n	89
Captive 2 - Liberation	67	89
Car & Driver Renn-Sim	n	82
Carrier Strike WW South P.	87	77
Carriers at War 1	78	72
Celtic Legends	31	69
Challenge 5 Realms	n	109
Championsh. Manag. 93 FM	51	69
Chaos Engine	51	83
Chevalier de Labyrinth	83	n
Chuck Rock 2 jr	51	n
Clash of Steel	n	94
Cobra Mission XXX	n	119
Cohort 2	47	25
Comanche Max Overk.Copter	n	97
Combat Air Patrol C.A.P.	67	n
Conquered Kingdoms	n	82
Conquestador	74	74
Continuum	82	86
Contraption - The Mechanic	52	42
Cool Croc Twins	51	50
Cool World	37	50
Crazy Cars 3	51	57
Creepers	67	84
Cruise for Corps	60	50
Curse of Enchantia 1	64	64
Cyber Empire (SSI)	92	82
D-Day	67	67
D/Generation	36	47
Daemonsgate - Dorovans Key	77	89
Dalek Attack	37	45
Dark Legions	71	78
Dark Seed 1 (H.R.Giger)	77	37
Dark Sun - Shattered Lands	92	131
Dark World	78	89
Darklands - Heroic Adventure	n	97
Darkmere	83	94
Das Boot	36	47
Das schwarze Auge 1	78	82
Das schwarze Auge 2	84	94
Dateline 2021	n	82
Daughter of Serpents	74	79
Demons Winter	25	25
Der Patrizier	74	94
Die Siedler	83	91
Gates of Dawn - Fate	74	n
Gear Works SuperPuzzle	68	68
Genesia	74	82
Genghis Khan	82	25
Global Gladiators	52	n
Gnome Alone (Mag.Gard.2)	62	74
Gobliins 2 Prince Buffoon	57	64
Golf International (Ocean)	51	57
Greens Golf (D. Leadbetter)	82	62
Hand of St. James	71	71
Hannibal	74	89
Harpoon Sign.Edit. (kpl.)	123	136
Harrier Assault AV-8B	64	77
Heart of China	82	n
Heart of Darkness	71	78
Hero Quest (Gold)	n	25
Heroes of 357th FS	n	72
Hexuma 2 - Dämmerung	89	94
High Commander Euro 39-45	n	104
Hired Guns	67	89
Hole in One Golf	71	71
Hot Hatches - Burn. Rubber	74	82
HotelManager Steigenberger	52	60
Humans 1 Data Race	45	45
Humans 2 Jurassic	60	71
Inca 1 - Die Abenteurer	n	83
Incredible Machine	n	77

% Pay Mini & Play Top ! ✓

Spiel	AM	PC
Bundesliga Manag. v 2.0	69	66
Civilization	76	89
Eishockey Manager	76	83
Flashback	62	69
FM3 Football Manager 3	69	83
Gunship 2000	69	83
Grand Prix Formula 1	76	81
History Line 14-18 WW1	83	83
Indiana Jones 4 Fate	83	90
Lemmings 2 Tribes	62	78

Spiel	AM	PC
Dinosaur Adventure	n	92
Diplomacy	50	66
Disaster Strikes	67	78
Discovery - St. of Columbus	37	25
Doc Malone	67	67
DogEatDog World	86	84
DogFight FS Aerial W.	69	95
Dominium	60	74
Double Dragon 3	55	60
Dragon Strike	25	50
Dragons Lair 3 - Curse Mord.	71	78
Dragonsphere	n	97
Dreadnought HMS Battlesh.	74	74
Dream Team Compilation	53	60
Drift RPG	78	78
Dune 2 (Battle Arrakis)	52	64
Dungeon Master	n	43
Dynablaster/Bomber Man	55	62
Eco Quest 2 Rainforest	n	74
Elisabeth 1	74	89
Elite 2 - High Frontier	91	91
Elite Plus (Gold)	n	69
Elvira 2 - Jaws	64	62
Empire DeLuxe (New World)	n	84
Entity	67	74
Epic 3D	57	64
Erben des Throns	74	82
Eric the Unready	n	64
Eye of Beholder 1	37	37
Eye of Beholder 3 - Assault	n	89
F-14/18 CombatAirSimul.	74	n
F-19 Stealth Fight. (A500!)	45	45
F. Pharkas Front.Pharmacist	n	89
F.A. Premier League Footb.	83	89
F15 2 Strike Eagle	37	37
F15 Strike Eagle 3	82	95
F16 Combat Pilot	37	40
F19 Stealth Fight	37	37
Falcon F16 v3.0 Mi II+	n	95
Fatal Strokes	74	82
Fields of Glory	89	97
Fighting for Rome	n	82
Fire & Ice	51	n
Flames of Freedom	43	43
Flashblaster	86	n
Flies - Attack on Earth	74	89
FS 5 FlightSimulator	n	129
Funsoft Inc.	67	78
Future Wars 1	37	37
G. Taylors Socc. Ch. FM	57	74
Games Espana 92	57	64
Inferno - Epic 2	74	83
Inindo - Way of Ninja	n	98
Innocent - Until Caught	78	89
Ishar 2: Messengers Doom	60	67
J. White Whirlw. Snooker	57	64
Jonathan	89	89
Kaiser	103	n
KGB Secr.Int.Agent	37	42
Kick Off 3 - Goal !	55	67
Kings of Adventure	74	89
Kings Quest 5	n	56
Kings Quest 6	87	87
Knightmare	37	78
Knights of Sky	82	95
Koshan Conspiracy	82	82
Kyrandia 2 Aspects Zanthia	83	83
Lands of Lore - Th.o.Chaos	n	71
Leather Goddesses 2	n	52
Legacy (Haunted)	89	95
Legacy of Necromancer	74	89
Legend D&D 3D	36	52
LHX Attack Chopp.	n	40
Liberty or Death	n	84
Line in Sand (SSI)	n	57
Links 386 Pro (Golf)	n	95
Lionheart	52	82
Litil Divil - Mad Mo	71	74
Loom	37	37
Lost Admiral	n	89
Lost General	n	98
Lost Vikings	57	64
Lothar Matthäus Fußball	67	89
Lotus Esprit Fin.Chall. 3	51	69
Lunar Rescue (Odyssey)	93	86
Lure of Temptress 1	52	64
M - Monsoon Kidn.(SSI)	98	117
M. Jordan Flight Basketball	n	97
M.U.D.S. Mud Sports	25	25
M1 Tank Platoon	40	40
Mad TV 2	74	89
Maelstrom Adventure	95	87
Magic Pockets	37	57
Management Soccer	74	89
Manchest.Utd. Pr.Lg.Champs	89	82
Maniac Mansion 1	43	43
Maniac Mansion 2 - Tentacle	n	97
McDonalds Land	51	n
Medieval Warriors	37	52
Mega Fortress B52 Old Dog	52	60
MegaTraveller 2 Ancients	n	77
Metal & Lace - RoboBabes	n	74
Metal Mutant	30	30
Metamorphosis	67	74
Microprose Soccer	25	37
Midnight Sun SSI	83	89
Midwinter 2	40	40
Might & Magic 5 (DoX)	n	97
Moonbase Simul.	37	n
Motörhead	50	78
Myra - The Legend	67	64
Napoleonics	66	74
Narco Police	50	25
NasCar Challenge	89	89
Nation. Lampoon Chessm.	n	107
NHL Icehockey	n	84
Nicky Boom 2 J&R	67	60
Nigel Mansell Wld. Champ.	50	67
Nippon Safes Inc.	57	67
Odyssey - T.F.X.	78	89
Oil Imperium	25	25
Operation Stealth	35	35
Oscar	60	60
Out of this World	93	98
Overdrive	52	n
Overlord	93	74
Pacific Theater Operation	n	99
Paladin 2 - Quest Contin.	37	25
Pandemonium	71	78
Panza Gold Edition	67	67
Panzer Battles (SSG)	57	n
Paperboy 2	37	37
Penthouse Hot Numbers	37	37
Perfect General WW2	n	89
PGA Plus (Golf & Cours.)	64	72
Pinball Dreams 2 Fantasies	57	74
Pinball Dynamix (WIN)	n	69
Piracy on High Seas	74	78
Pirates 1	40	40
Pirates 2 Gold	99	99
Plan 9 Out. Space	52	87
Pool (J.W.W.S. 2) AMcL	51	67
Populous 1 & PromLands	47	45
Populous 2	56	97
Ports of Call	58	n
Powermonger	n	72
Prehistorik 2: Ret. Hungerld.	62	71
Prime Mover BikeSim.	67	n
Prince of Persia 2	n	82
Privateer - Trade Commander	n	92
Prophecy (Mirage)	67	62
Prophecy of Shadow	67	37
Protostar - War of Frontier	n	82
Psyborg	37	74
Push Over	51	62
Rags to Riches Wall St. Man.	n	82
Railroad Tycoon	82	91
Rampart	55	66
Reach for Skies	74	89
Realms - Wargame Adventure	37	64
Realms of Darkness	67	74
Rebel Racer	n	60
Red Baron WW1 FS	78	87
Return of the Phantom	n	84
Rex Nebular	n	89
Riftwar Leg. Saga (BaK)	n	103
Ringworld - Rev. of Patri.	n	77
Risky Woods	57	57
Robocop 3	51	60
Rocketeer	83	66
Rollerblade Racer	n	74
Rome - A.D.92 Path to Pow.	67	82
Rookies	83	83
Rules of Engagement 2	n	89
S.A.S. Spec. Air Service	n	71
S.C.Out ShootEmUp Tank	n	87
S.U.B. v1 SubMarine	82	82
Scenario - Theater of War	62	62
Schatz im Silbersee (K.May)	71	78
Seal Team	n	84
Sec. Monkey Island 2 CR	89	89
Secret Code Cypher	n	93
Secret Mission (Agent)	67	78
Sensible Soccer 1 92/93	51	62
Shadow of Comet (Lovecr.:)	n	97
Shadow Sorcerer	37	37
ShadowCaster	n	84
Shanghai 2	n	60
Sherl. Holmes 1 Lost Files	n	89
Siege - Die Burg	71	66
Silent Service 2	82	82
SimAnt	n	64
SimCity & Populous	57	64
Sink or Swim	52	67
Sleepwalker	51	57
Solitaire Journey 105 Games	82	82
Space Crusade 1	51	57
Space Hulk - Warhammer	89	104
Space Quest 5	89	89
Space Shuttle Simulator	57	67
Spaceward Ho! (WIN)	n	89
Special Forces Airborne	82	30
Spectre 3D Tank	n	98
Spellcasting 301 Spring B.	n	64
Spelljammer AD&D	83	37
Sport Games Hits	60	60
Sports Collect. Starbyte	62	74
St. Thomas	74	89
Star Lord	94	94
Star Trek 5 25th Ann.	60	86
Star Trek 6 Next Gen. !	n	93
Stonekeep	n	107
Strategy Coll. Starbyte	67	74
Streetfighter 2	60	71
Strike Commander (4MB!)	n	112
Strike Fleet	57	n
Stronghold AD&D (SSI)	n	84
Stunt Island Creat. (Disney)	89	82
Sukija	89	104
Summoning (AD&D)	n	37
Super Cauldron	51	51
Super Space Invaders	29	51
Super Sports Chall. 10 Sp.	67	71
Super Tetris	62	57
Superfighter Compilation	51	n
SuperSoccer Starbyte	62	25
Surf Ninjas	60	67
Suzerian	78	78
Sword of Honour	51	71
Syndicate	67	104
Tarot - The Cards (WIN)	n	107
Taskforce: 1942 Navy	89	95
Team Yank. 2 Pacific Isld.	64	64
Tearaway Thomas	67	n
Terminator 2029 A.D.	n	99
Terror of the Deep	82	82
The Blue & The Gray	67	78
Thunder Burner	51	67
Tiny Skweeks	67	74
Tom Landry Footb. DeLuxe	n	69
Tornado (CombPilot2)	74	82
Traders	52	62
TransArctica	60	57
Traps & Treasures	62	78
Treasures Savage Frontier	37	37
Tristan Pinball - Super !	n	64
Trolls	52	n
Turrican 3	67	n
Two Towers LoR2	82	83
Ugh !	60	64
Ultima 6	52	43
Ultima 7, Teil 2 Serp.Isle,dts.	n	104
Ultima Trilogy 1: U1,2,3	n	60
Ultima Trilogy 2: U4,5,6	n	97
Ultima: The Underworld 1	n	97
Ultima: The Underworld 2	n	97
Uncharted Waters	n	109
Universal Monsters	51	n
Uridium 2	71	n
V for Victory 2 (Russia)	n	89
V for Victory 3 (1944 Mark.G.)	n	89
Valhalla	67	64
Veil of Darkness	74	89
Vision - 5 Dimens. Utop.	74	89
Volleyball Simulator	25	25
W. Gretzky 3 Icehockey	n	84
Wacky Funsters	n	60
Walker	62	n
War in Gulf - T.Y.3	62	62
Warlords 1	57	66
Warlords 2 (SSG)	n	87
Warriors of Darkness	63	72
Waxworks - Elvira continues	64	62
Waynes World	n	66
Ween - The Prophecy	57	82
Whales Voyage	67	74
When Two Worlds War	57	64
Wilson Pro Staff Golf	n	66
Wing Commander 1	39	n
Wing Commander 1 DeLuxe	n	112
Wing Commander 2	n	104
Wizardry 7 Crusaders	89	94
Wizardry Trilogy: 1&2&3	n	87
Worlds of Leg. - Son of Emp.	51	51
WWF Wrestle 2 EuroRam	51	57
X-Wings 2- TIE Fighter FS	n	97
XenoBots	n	97
Xenomorph	25	25
Yo ! Joe !	60	67
Zak McKracken	31	50
Zool 1 - The Ninja Ant	37	64
Zork 6 - Return to Zork	n	95

★ ★ ★ CD PC ★ ★ ★

Titel	Preis
7th Guest (Extraklasse !)	124
Aegis - Guardian of Fleet	124
B17 & Silent Service 2	89
Beyond the Wall of Stars	77
Blue Force - Cop Jake Ryan	89
Dead Zone SciFi-RPG	124
Eye of Beholder 3	78
FS ATP + Sceneries East&West	149
GigaGames 1.000 of Games	69
History Line WW1	66
Jutland Ships & Men	119
Maniac Mansion 2 - Tentacle	87
Ocean Below	89
Secret Weapon of the LW, kpl.	114
Sherlock Holmes 3	97
Who Killed Sam Ruppert Adv.	78
Adults only :	
Adventure Seymor Butt **XXX**	117
Deep Throat **XXX**	117
Legends of Porn 2 **XXX**	82
Playboy: Things Change **XXX**	95
Visual Fantasies 2 **XXX**	151

100% PURE FUN !

Dazu jede Menge starke
% NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie **alle** in unseren aktuellen, kompl. SpielWare-Listen:
Anfordern ! Diese 1.- lohnt sich !

★ ★ ★ Disk MAC: ★ ★ ★

Titel	Preis
20 Lost Treasures of Infocom	95
AD&D Unltd. Advent.Const.Set	89
Indiana Jones 4 Adventure	82
Lemmings 2	82
PGA Tour Golf	86
Railroad Tycoon Strategie	95
Secret Monkey Island 2 Adv.	82
SimAnt - survive as an Ameise !	84
Spectre Supreme Action	95
V for Victory 3 - 1944	112

★ ★ ★ CD MAC: ★ ★ ★

Titel	Preis
11 Lost Treasures of Infocom	103
7th Guest	124
Hell Cab	156
Iron Helix	136
Journeyman Project	149
Magic Death	87
Sherlock Holmes 3	119
Spaceship Warlock	144
Glamour Girls **XXX** (forAdults)	92
Virtual Valerie **XXX** (forAdults)	144

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

- **+ alle Sound-Karten & Sticks**
- **+ alle CD-ROM-Games**
- **+ alle Macintosh-Games**
- **+ alle C64er-Games**
- **+ alle Atari ST-Games**

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Wir freuen uns auf Ihre Bestellungen!

Vielen Dank :-)

FUNTASTIC ComputerWare

1. **Vollständige Auswahl aus Europa & USA**
2. **Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme**
3. **Kunde-ist-König-Service**

Wir sind da: Mo - Fr 10-12³⁰ - 14-17, Fr. bis 15⁰⁰, 24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir beliefern Sie, so schnell es geht: immer per Post und per Nachnahme (+DM 11.-).

Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia: Wir versenden täglich auch ins Ausland: (immer **abzüglich 15%** dts.St., + NN-Versandk. **oder** per Post-**Baranweisg.** + **nur 16.-** Versandk.). Viele Versender berechnen die **15%** dts. Steuer - **wir nicht ! Rechnen Sie doch mal nach !**

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (kein Ladenverk.)
D-80452 München

Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele.
Fachhändler seit 1985.



A CH I NL B L F

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele.

Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren! Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle!

Ihr mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste
(bitte geben Sie **Ihr** System an):
Für den **Amiga** / für den **PC** / für **APPLE Mac**.

Noch lieferbare, bzw. neue 64er & ST-Games telefonisch nachfragen.

***) Nur mit der **FUNTASTIC-Liste** sparen Sie bei jedem Spiel! Garantiert! Diese 1 Briefmarke ist für Sie eine Menge Geld wert!

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 14.9.93
Irrtümer / Änderungen (Preise) / Teillieferung immer vorbehalten.

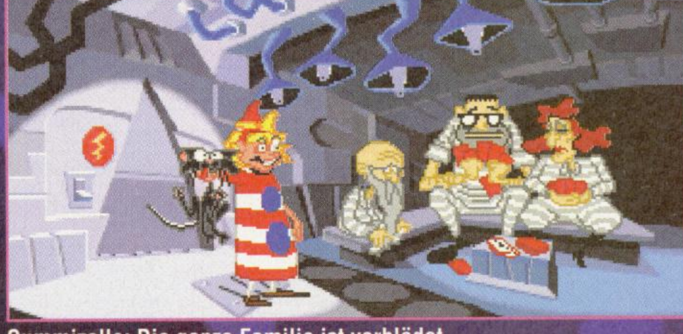
Mauseloch benutzt. Danach wird sie sich den Staubballen aus der Luke nehmen und den Hamster wieder in den Generator setzen, was soll man auch sonst mit so einem kleinen Nagetier anfangen.

Daraufhin wird sie das Verlängerungskabel mit dem Generator benützen und das andere Ende des Kabels durch das Fenster nach draußen werfen. Von außen wird sie nun das Kabel mit der Zeitmaschine verbinden. Fast ist das Spiel beendet, doch bevor Euch der Abspann erwartet, ist noch was zu tun.





Voll aufs Auge: Der Ingenieur hat´s schwer



Gummizelle: Die ganze Familie ist verblödet

It's Showtime

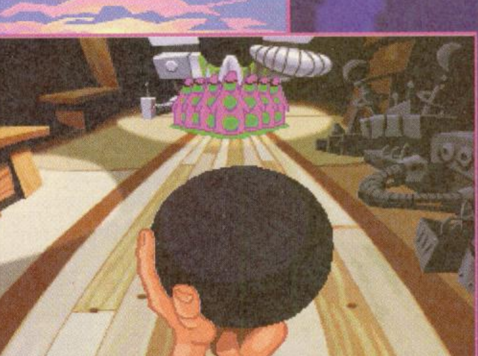
Die Tentakel wollen die Welt beherrschen. Also muß Bernavernie (Bernard + Laverne + Hoagie) die Tür zu Dwaynes Zimmer öffnen. Danach sollte es von der Schrumpfpistole getroffen werden, damit es in Dwaynes Zimmer durch das Mauseloch laufen kann. Im Zimmer des grünen Tentakel wartet Bernavernie, bis es wieder groß ist, um die Bowlingkugel mitnehmen zu können. Nun läuft es schnell in das Labor im Keller und beseitigt die zehn Tentakeln mit der Bowlingkugel. Beim ersten Gespräch mit dem lilanen Tentakel und den richtigen Sätzen, zerschießt sich der Bösewicht selbst ins Kleinformat.

Durch ein Röntgenbild ergibt sich schnell, daß der Mutant Bernavernie doch nicht so stark mutiert ist, wie angenommen.

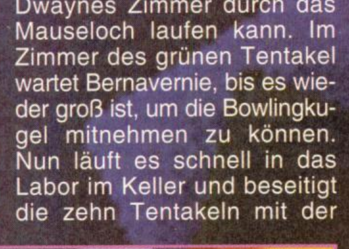
Nun ist alles noch mal gut gegangen, die Welt ist gerettet, keine Hamster sind zu Schaden gekommen und keine Giftmaschinen werden mehr angeschaltet. Ihr habt gerade *Day of the Tentacle* gelöst.. Herzlichen Glückwunsch! *rm/kn*



Sieg auf der ganzen Linie: Die Trophäe flattert im Wind



Alle Neune: Die Tentakelbrut wird abgeräumt



Bedenklich: Das Röntgenbild bringt es an den Tag



Gedränge: Im gemeinsamen Pullover kommt man sich endlich näher


Telekom

Die Wachablösung

Mit dem Amiga CD32 will Commodore im lukrativen Videospielmarkt Fuß fassen, die Multimedia-Welt erobern und wieder schwarze Zahlen schreiben

In der Pressemitteilung von Commodore wird das Amiga CD32 als "mattschwarz und kaum so groß wie ein DIN A4 Blatt" beschrieben. Mit einem Blatt hat der plumpe Apparat aber soviel Ähnlichkeit wie eine CD mit einem Grammophon und das "Mattschwarz" entpuppt sich als konventionelles Dunkelgrau.

War der erfolglose Stiefvater CDTV zumindest visuell attraktiv, löst das CD32 nur leichtes Kopfschütteln aus — das zweitklassige Plastik und die instabilen Schalter erinnern an Küchengeräte aus den siebziger Jahren und die wackelige CD-Abdeckung kann akustisch mit einer Kompanie Klapperschlangen mithalten. Andererseits sollte man nicht zu viel Wert auf Äußerlichkeiten legen – Ästheten können das CD32 ja im Schrank verstecken oder die Großmutter mit dem Stricken eines gemusterten Wollüberzugs beauftragen — was zählt ist Leistung: Ein Motorola-68020-Prozessor tickert mit 14 MHz und freut sich auf Daten, die ihm das CD-Laufwerk mit maximal 300 KB in der Sekunde zuführt. Außer dem schnellen CD-ROM-Implantat sucht man gravierende Unterschiede zum bekannten Amiga 1200 vergeblich; die Hauptplatine samt AGA-Chipsatz gleicht dem Computer-Bruder wie eine Flipperkugel der anderen. Apropos Flipperkugel: 21st Centuries *Pinball Fantasies* hatte die Ehre, als einziges Programm in dem CD32-Paket enthalten zu sein. Ein gutes Spiel mit ordentlichem CD-Sound, aber um Flipper am Fernseher oder Monitor spielen zu können, braucht man eigentlich keine 700 Mark teure CD-Konsole. Immerhin gibt es zum Verkaufsstart 15 Silberlinge für das CD32 und bis Weihnachten sollen laut Commodore "über hundert" Programme auf Käufer warten — Spiele, Lernprogramme, Karaoke-Shows und Nachschlagewerke. Falls sich die mutige Prophezeiung nicht bewahrheitet, schluckt das CD32 alternativ auch Audio-CDs und Restbestände an CDTV-Disks — das Betriebssystem AmigaDOS 3.0 sorgt für Kompatibilität.

Aber nicht nur CDs, sondern auch Hardware-Erweiterungen werden geschluckt: Ein MPEG-Modul für Full-Motion-Video ist geplant. Die MPEG-Kompressionstechnik erlaubt zirka 74 Minuten Film auf einer CD und könnte zu einem Standard für CD-Video avancieren — hinter MPEG stehen neben Commodore auch Philips, Sony, JVC, Matsushita (3DO) und Paramount. Aber Commodores Techniker denken noch viel, viel weiter: Der sogenannte "Hochgeschwindigkeits-Aux-Anschluß" wünscht sich nichts sehnlicher als die Verbindung mit einem "Datenhandschuh für virtuelle Realität". Doch bis dahin muß sich der CD32-Benutzer mit einem Joypad begnügen, das besonders Rodeoreitern gefallen wird: Die Form erinnert an Rinderhörner. Weitere Joysticks, Mäuse und sogar eine Tastatur lassen sich ebenso anstecken.

Vielfalt auch bei den Video-Verbindungen, außer einem RGB-Signal wird fast alles geboten: HF-Antennenanschluß, ein Composite-Video-Signal und S-Video für moderne Fernseher. *js*



Schief, aber kontaktfreudig – das CD32 sucht Anschluß



Kinderschokolade und CD32 — mehr braucht man nicht zum Glücklichsein



68020-Prozessor, AGA-Chipsatz und ein Double-Speed-CD-ROM für 700 Mark

Lohnt es sich?

Die technischen Daten, wie 256 000 Farben gleichzeitig, 68020-Prozessor und Vierkanal-Stereosound können sich sehen lassen und sind im theoretischen Vergleich zum Beispiel dem Sega Mega-CD und der TurboDuo-Konsole (nicht offiziell in Deutschland erhältlich) überlegen. Allerdings ist die Zukunft des CD32 ebenso wenig vertrauenserweckend wie das Billigplastikgehäuse. Commodores CDTV ist gescheitert, Philips CD-I ist gescheitert und das Sega CD ist vom internationalen Durchbruch noch Lichtjahre entfernt — warum sollte es das CD32 schaffen? Trotz schneller CD-Technik und Anschluß für einen VR-Handschuh wirkt es wie ein Relikt aus der VC20-Ära. Selbst hartgesottene Commodore-Sympathisanten sollten abwarten, das CD32 könnte schneller vom Markt verschwinden als eine durchschnittliche CD-Umdrehung andauert. Einige Softwarehäuser (zum Beispiel Ocean) haben bereits Programme für das CD32 angekündigt — Umsetzungen sind aufgrund der Verwandtschaft zum 1200er auch nicht besonders problematisch, aber die große Resonanz in der Industrie bleibt aus. Erst wenn sich das CD32 gut verkauft, rollt die Software-Welle. Aber wird sich das CD32 gut verkaufen? Zumindest der Preis ist fair: 699 Mark für eine Double-Speed-CD-ROM-Konsole ist günstig.

Amiga CD32

System	
Prozessor	Motorola 68020, 32 Bit
Taktfrequenz	14 MHz
Speicher	2 MB RAM
Betriebssystem	AmigaDOS 3.0
Sound	Vierkanal-Stereo, 16 Bit
Grafik	
Max. Auflösung	800 x 600 Pkte.
Max. Farben gleichzeitig	256000 X (aus 16,8 Mio.)
Anschlüsse	
Video	S-Video Composite HF-Modulator
Joystick/Maus	2 Anschlüsse
Sonstige	Tastatur, Datenhandschuh(?) Video/MPEG-Modul
Preis	Zirka 700 DM

Uhrig



Der Grafikmodus Nummer Eins von Drei: Die Bilder schalten nicht nur um, sondern werden niedrigauflösend gescrollt

gut

Mit vereinten Kräften wurde *Lost in Time* zu einem rund herum geglückten Spiel: Intels Indeo-Technologie sorgt für hochwertige Cutszenen, die Programmierer liefern eine komplexe 3D-Umgebung und Muriel Tramis legt eine ihrer besten Spieldesigns vor. Auch das größte Problem aller Filmanimationen wurde geschickt gelöst, unscharfe Gegenstände oder Rätsel wurden kurzerhand auf Comicniveau gebracht. Technisch läßt die nette Mixtur aus vorgetäuschter 3D-Umgebung und Echtzeitvideo *Lost in Time* in einem angenehmen Licht erstrahlen.

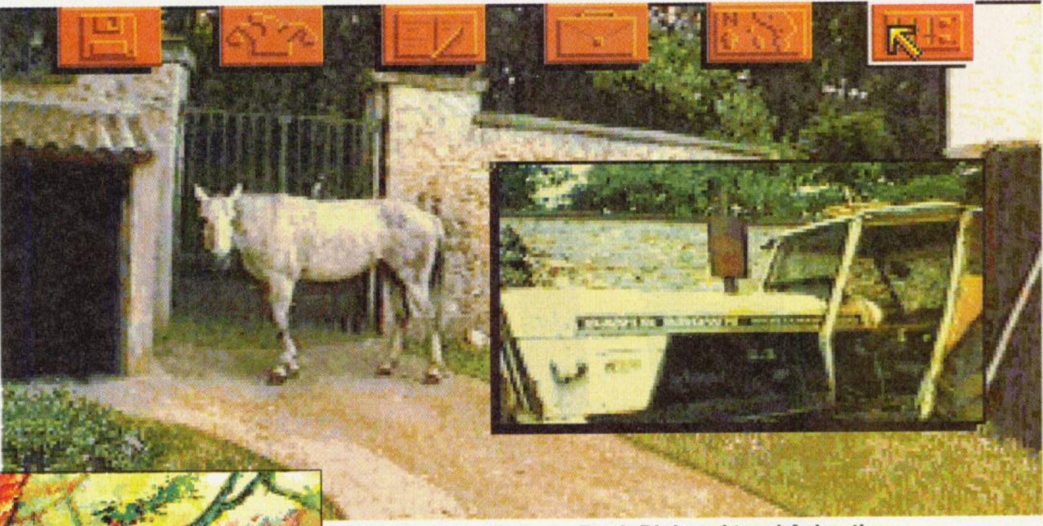
Auch die Story kann sich sehen lassen: Die wirre Raum-Zeit-Geschichte, durchsetzt mit einer ordentlichen Portion französischen Charmes, findet Anklang. Die verschiedenen Zeitzonen bringen dabei die notwendige Abwechslung ins Spiel. Mein Einsergesicht bleibt nur wegen der manchmal etwas skurillen Rätsel im Wertungsregal, ansonsten kann man *Lost in Time* getrost weiterempfehlen. CD-ROM gewappnete Tramis-Fans sollten auf jeden Fall die CD-Version abwarten. – Sound und tonnenweise Extragrafik geben dem aufgepeppten Silberling zusätzlichen Anschub.

Lost in Time

Muriel Tramis, Stardesignerin bei Coktel Vision, blickt bereits auf eine erfolgreiche Spielvergangenheit zurück. Nach allerersten Versuchen im Erotikmilieu der Spielewelt, man erinnere sich an die legendären Triebepisoden *Emanuelle* und *Geisha*, warf sich die Französin auf drei geschäftige Zwerge. Mit drei *Goblins*-Teilen gelang Ihr inzwischen der Aufstieg in die Oberklasse der Programmierer. Auffällig ist, daß Muriel seit Beginn ihrer Karriere in der Videoverarbeitung involviert ist. Bereits in *Ween* durfte das Konzept des IAM (Interaktiv Adventure Movie) in Ansätzen von uns bestaunt werden. So blinzelten neben smarten Comiczeichnungen reinrassige Videobilder. Coktels letzter Streich, *Lost in Time*, darf sich als konsequente Weiterentwicklung von *Ween* verstehen. Außer Animationen erwartet den Spieler jetzt eine überarbeitete 3D-Umgebung. Zwar kann man sich nicht, wie in *Alone in the Dark*, richtig frei im Raum bewegen, aber je nach Aufenthaltsort werden Drehungen nicht mehr umgeschaltet, sondern gescrollt.

Die attraktive Hauptheldin muß in direkter Linie von Supermann abstammen, jedenfalls ist sie mit Schönheit, Unabhängigkeit und Intelligenz gesegnet. Wer sich jetzt auf ein Rendezvous freut, sollte die Nerven stärken. Erstens trifft man die Pilotin jeden Abend auf einem anderen Kontinent und zweitens wurde Dora auf ihren Zeitreisen übel mitgespielt, die Dame ist entsprechend geladen. Als sie eines Morgens mit schwerem Kopf erwacht, findet sie sich auf einem schaukelnden Seelenverkäufer wieder. Ohne auch nur die leiseste Ahnung zu haben, wird Dora als Raum-Zeit-Agentin eingesetzt. Grund allen Übels ist das radioaktive Element Americium 1492, das ein korrupter Wissenschaftler durch die Zeit geschleust hat. Für Euch heißt dies allerlei Verwirrung und eine Menge bereitgestellter Rätsel.

In Coktels Icon-Leiste bleibt alles beim alten: Speicheroptionen, Hilfejoker, Notizblock und Inventar finden sich an den bekannten Stellen. Neu ist ein Ortswechsel-Icon, das einem mühevolle Wege erspart. Aktiviert man den Teleporter, wird der Aufenthaltsort aus der Vogelperspektive geboten, die schon abgegrasten Orte können so direkt angewählt werden. *cd*



Grafikmodus Nummer Zwei: Digipracht und Animation

Grafikmodus Nummer Drei: Die Comicsequenzen am Spielende stammen aus der Feder des französischen Zeichners Segur

Genre: Adventure
Hersteller: Coktel Vision
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Coktel Vision

MS-DOS 68%

Grafik: 70% **Sound:** 64%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, 640 KB, 9 (16) MByte Festplatte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: CD-Rom, Amiga

Hier sehen Sie, warum die

SOUND GALAXY

NX PRO 16 *der* überlegene Sound-Sieger ist!





DIE EINZIGE SOUND-KARTE, DIE 5 SOUND-STANDARDS UNTERSTÜTZT
Selbstverständlich kompatibel mit den bekanntesten Sound-Standards wie AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source, unterstützt diese Sound-Karte in echter CD-Stereo-Qualität auch **Microsoft Windows Sound System**. Damit öffnet sich Ihnen die größte Bibliothek an Software-Titeln unter DOS und Windows.

GROSSE AUSWAHL AN AT-BUS-SCHNITTSTELLEN
Die AT-BUS-CD-ROM-Schnittstellen steuern entweder Mitsumi- oder Panasonic-CD-ROM-Laufwerke an. Wenn darüber hinaus ein SG-Adapter an die Mitsumi-AT-BUS-Schnittstelle angeschlossen wird, steuert sie auch das SONY-AT-BUS-CD-ROM-Laufwerk an. Zu guter Letzt haben Sie die Upgrade-Möglichkeit, nicht nur um ein großes Angebot von SCSI-CD-ROM-Laufwerken anzusteuern, sondern auch um an der Schnittstelle bis zu sieben weitere Geräte anzuschließen.

WAVE TABLE SYNTHESIS UPGRADE
Der Aufbau der Karte ermöglicht es, eine PCM Wave-Table Synthesis anzusteuern. Stecken Sie einfach die Sound Galaxy Wave Power auf Ihre 16-Bit-Stereo-Sound-Karte, und Ihr PC verwandelt sich im wahrsten Sinne des Wortes in ein phantastisches Musikinstrument.

MEHR MÖGLICHKEITEN, BESSERE LEISTUNG
Diese **16-Bit-Stereo-Sound-Karte** erlaubt Ihnen die Aufnahme verschiedenster Quellen, wie Stereo, FM, Stereo-Mikrophon, Stereo-Line-In, Stereo-CD-Audio und Covox/Disney Sound Source Stimmen. Mit der Sampling Rate von 4 bis 44,1 KHz ist die NX PRO 16 auch in der Lage, Sounds in High Fidelity aufzunehmen und wiederzugeben. Der dynamische Filter reguliert selbsttätig die Filterhöhe und garantiert damit eine optimale Aufnahme und spätere Wiedergabe in unübertroffener Klangqualität.

Verbinden Sie die Karte mit der MIDI-Schnittstelle, und Sie haben alles, um eigene Musikstücke zu komponieren und sogar ein Orchester unterschiedlichster Instrumente – von Rap bis zur Klassischen Musik – zusammenzustellen. Oder Sie stecken einfach den Joystick ein und erfreuen sich an einer aufregenden Flugsimulation oder einem spannenden Adventure.

EINFACH ZU INSTALLIEREN
Vergessen Sie Ihre Probleme beim Jumper-Setting. Die Konfigurations-Einstellung erfolgt – bequem für Sie – über die Software, also besonders anwenderfreundlich.

EXTRAS OHNE EXTRAKOSTEN
Neben den vielen Möglichkeiten und dem unglaublichen Sound hält die Sound Galaxy weitere Extras bereit: HSC Interactive Software für Multimedia-Schöpfungen, WINDAT (TM) OLE für Audio-Bearbeitung, Monologue Text für den Sprach-Synthesizer, Audio-Station, CD-Spieler, Zubehör und Windows-3.1-Treiber.

16-Bit Stereo Sound Card

See us at
intermedia europe
Stand 4206, Hall 4

SOUND GALAXY™

Wenn Sie ein erfolgreiches Audio-Kraftpaket zu günstigem Preis wollen, entscheiden Sie sich für die Sound Galaxy NX PRO 16.

AZTECH

Germany Office: **AZTECH SYSTEMS GmbH** World Trade Center, Birkenstrasse 15, 28195 Bremen, Federal Republic of Germany.
Tel: (0421) 169-0843, Fax: (0421) 169-0845, Tlx: 245610 AZTEC-D
Authorised Distributor: **KM Computer und Kommunikation Handels GmbH** Kirchheimerstr 48, 73249 Wernau,
Tel: 07153/31095-98, Fax: 07153/38286

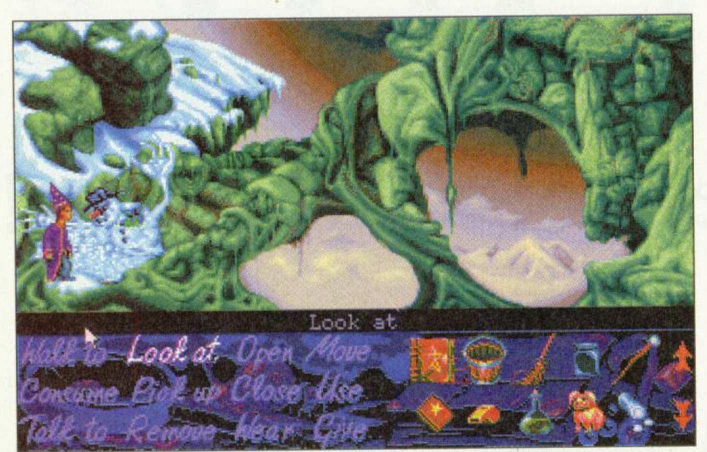


TOP PRODUCT AWARD BY WinDOS MAGAZINE (GERMANY)



MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

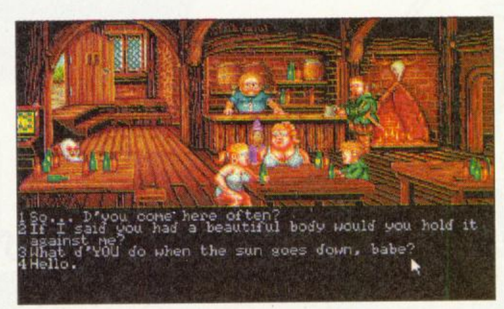
Alter Zauberhut



Der Schneemann ist flüssig, einige Rätsel wenig schlüssig

Na, na, na! Intelligentes Abklatschen ist schwer – trotzdem haben es die Leute bei PDQ/Adventure Soft auf ein passables Adventure gebracht. *Simon the Sorcerer* ist für mich eine Mischung aus Legend of Kyrandia, King's Quest, Indiana Jones 4 und freilich Monkey Island. Man hat sich wenig Mühe gegeben, ein neues und innovatives Spielsystem zu ertricksen – Adventure Soft übernahm ohne Skrupel die Lucas-Arts-Benutzerführung. Die tollen Hintergrundgrafiken sind bunt und detailliert, erinnern aber stark an Legend of Kyrandia und einige Rätsel (der Holzfäller sucht auch bei Simon nach seiner Axt) verursachen ebenfalls das eine oder andere Déjà-vu-Gefühl. Außerdem wirkt Simons ehrgeiziger Berufswunsch Zauberer wie meine Ambitionen Pirat zu werden. Ein Jammer! Mit einem Schuß Eigeninitiative und etwas mehr Professionalität hätte Adventure Soft einen echten Konkurrenten für mich und andere Adventure-Helden aus dem Zylinder zaubern können. So bleibt nur ein etwas langatmiges Spiel mit schönen Grafiken und vielen Gags, aber ohne wirkliche Höhepunkte.

Simon the Sorcerer

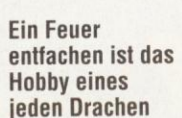


Blind Date: Die dicke Braut ist ganz schön vorlaut

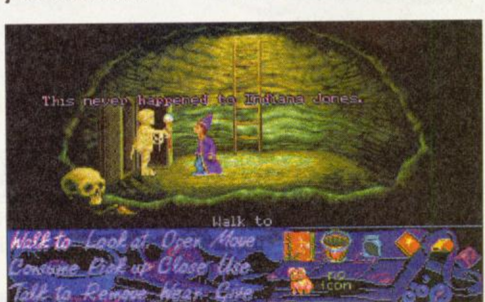
Zurück zur Natur: Der Riese in seinem Appartement



Ein Feuer entfachen ist das Hobby eines jeden Drachen



Seit seiner Kindheit träumt *Simon* davon, Kaninchen aus dem Hut zu zaubern, hübsche Damen zu zersägen und Löwen verschwinden zu lassen. Mit anderen Worten: *Simon* will ein berühmter Magier werden. Als er eines Tages neue Tricks ausknobelt, erscheint auf wundersame Weise ein mächtiges Portal vor seinen verträumten Augen – nach kurzem Zögern betritt *Simon* den sonderbaren Zugang. Vorher hätte er aber besser seine Eltern benachrichtig und die Schulferien abgewartet: *Simon* wird wie durch ein Wunder in eine fremde Welt versetzt und landet in einem unbekannten, aber behaglichen Häuschen. Eine handschriftliche Botschaft macht *Simon* mit den näheren Umständen vertraut: Er befindet sich in einem Land, das mit der Magie in Einklang steht – keine Varieté-Kartentricks, sondern richtige Zauberbücher, richtige Zaubersprüche und richtige Zauberer. Apropos Zauberer: Die Nachricht ist vom Magiergroßmeister Calypso höchstpersönlich, der – oh Unglück – vom bitterbösen Sordid entführt wurde. Nur wenn *Simon* den verzweifelten Schreiberling befreit, kann er der Märchenwelt den Rücken kehren und eine Zaubererkarriere in Las Vegas anstreben. Mit etwas Glück lernt er nebenher auch ein paar "echte" Zaubertricks, mit denen er später Siegfried & Roy die Schau stehlen kann. – *Simon* muß nämlich zunächst ein waschechter Zauberer werden und zu diesem Zweck drei Hokuspokus-Utensilien aufspüren: ein Zauberbuch, einen Zauberstab und einen Hexenbesen. Nur mit diesen drei Dingen hat *Simon* eine Chance, Sordid zu besiegen und Calypso zu befreien.



Der Beweis: Simon the Sorcerer ist großer Lucas-Arts-Fan

In der naheliegenden Kleinstadt trifft er nach einigem Umherwandern unter anderem auf verkleidete Zauberer, die lieber Farmer wären, auf einen doppelköpfigen Verkäufer, der mit sich selbst streitet, und auf stramme Dorfschönheiten, die

Der Kampf um die Vorherrschaft in der Galaxis ist entbrannt

STARLORD

Dunkle Mächte bedrohen den Frieden der Völker in der Galaxis

Der Gegner: Eine Allianz machthungriger und rücksichtsloser Clans. Die einzige Hoffnung: Ein echter Starlord, ein Mann wie Sie! Das Ziel: Die geraubte Macht wiederzuerlangen, und bis zum Imperator aufzusteigen - um dem Unrecht Einhalt zu gebieten!

Ungezählte andere aber, die auch ihre Chancen wittern, steigen ebenfalls auf. Andere, deren Absichten zweifelhaft sind; die vielleicht nur nach Macht, Geld und Besitz hungern. Nur eines kann helfen - ihnen zuvorzukommen!

Zuerst gilt es, die zerstreute Streitmacht der eigenen Kampfschiffe neu zu formieren, und dem Gegner - in spektakulärer 3-D-Action - einen unvermuteten Schlag zu versetzen. Doch dann sind schon Diplomatie, Handelsgeschick und zielgenaue Planung gefragt.

Vielleicht gelingt es Ihnen schon rasch, in der feudalen Gesellschaftsordnung aufzusteigen: Kalkulieren Sie Ihre Stärken und die Schwächen der Gegner, suchen Sie sich starke Verbündete - um mit aller Kraft zuzuschlagen!

Weiten Sie Ihren Einflußbereich über die Planeten in die ganze Galaxis aus - Reichtum bedeutet gleichsam politische Macht.

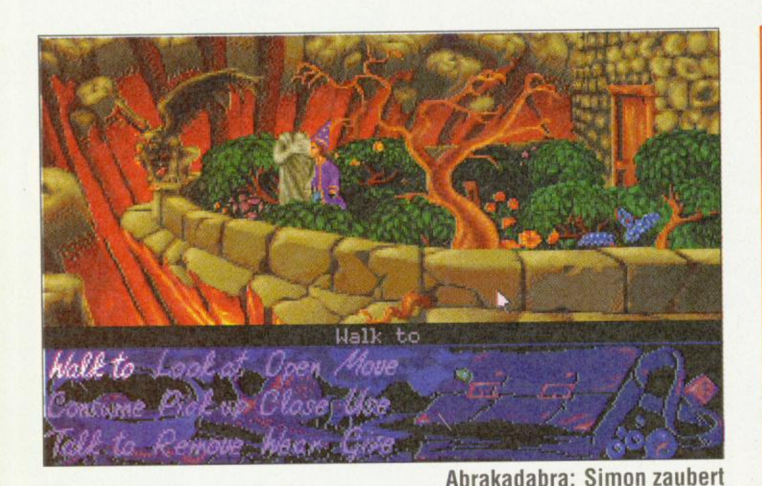
So kann es Ihnen gelingen, Ihre Familie zu stärken, Ihre Basen zu sichern, und immer mehr Allianzen zu schließen - um den dunklen Mächten schließlich den endgültigen Schlag zu versetzen!

Aber auch Vorsicht ist geboten! So, wie Ihre Macht steigt - steigt auch der Preis, der auf Ihren Kopf ausgesetzt ist!

Starlord. In Kürze für IBM-PC-komplatible und Commodore Amiga.



MICROPROSE LTD., THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY



Abrakadabra: Simon zaubert sich durch eine quietschbunte Welt voller Magie (oben)

Stammtisch: Die Zauberer zechen bis zum Erbrechen (unten)

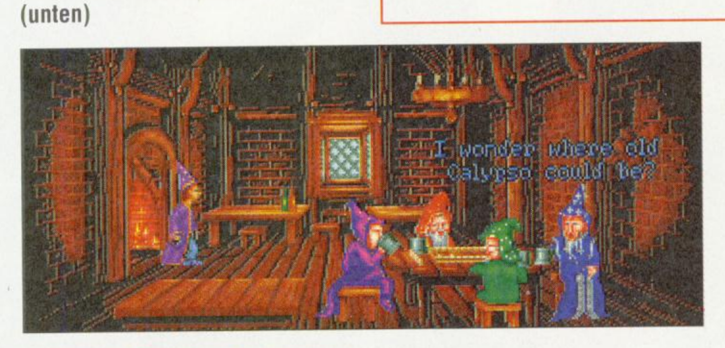
im direkten Gewichtsvergleich mit einem Flugzeugträger mithalten könnten. Außerdem findet er im weitflächigen Wald viele niedliche und furchteinflößende Fabelwesen, die *Simons* Hilfe benötigen, ihn fressen wollen oder sogar helfen können. – Unter anderem entfernt er einen Stachel aus dem Fuß eines Riesentrolls, füttert sprechende Holzwürmer, wird von Rapunzels Haarpracht erschlagen und von einem Frosch verschluckt. Auch eine frostige Eiswelt und ein blubbernder Sumpf stehen im Programm von *Simons* Pauschalrundreise durch die Märchenwelt. Mit einer kostbaren Zauberkarte macht *Simon* im Laufe des Spiels auch Enterprise-Scotty Konkurrenz: Der Spieler kann bereits besuchte Orte auf der Karte anklicken, und *Simon* wird innerhalb weniger Millisekunden dorthin teleportiert.

Alle aufnehmbaren Gegenstände, die *Simon* während des Spiels findet, steckt er in seinen kleinen Zauberhut. *Simon the Sorcerer* ist wie die Lucas-Arts-Adventures in zwei Bildschirmhälften aufgeteilt. Während in den oberen zwei Dritteln des Bildschirms die Handlung abläuft, wurde das untere Drittel für *Simons* Vokabular und sein Zauberhut-Inventory reserviert. Wort für Wort werden die kurzen Sätze aus den zwölf Verben, wie z.B. "pick up" und "open", zusammengesetzt. In Kombination mit der Handlungsgrafik und den Gegenständen im Zauberhut können auf diese Weise alle notwendigen Befehle mit der Maus nach Art von *Maniac Mansion* & Co. an den folgsamen *Simon* erteilt werden – in der Endversion auch komplett auf Deutsch.

Doch *Simon* empfängt nicht nur Befehle, er pflegt auch die hohe Kunst der Kommunikation: Aus bis zu 6 Möglichkeiten könnt Ihr Euren favorisierten Diskussionsbeitrag auswählen. Je nachdem, wie geschickt Ihr mit dem jeweiligen Gesprächspartner umspringt, verhält sich dieser auch Euch gegenüber. Glücklicherweise hat *Simon* nicht nur einen schmucken Zaubermantel, sondern auch einen kompetenten Schutzengel: Simon ist unsterblich, kein noch so unbedachter Fehltritt beendet seine junge Bildschirmexistenz. Diese pazifistische Maßnahme grenzt an ein Wunder, denn *Simon the Sorcerer* ist das neuste Werk aus der Feder von Mike "Horrorsoft" Woodroffe, der die Computerspieler mit Programmen wie *Elvira* und *Waxworks* verschreckte. *Guybrush/js*

gut

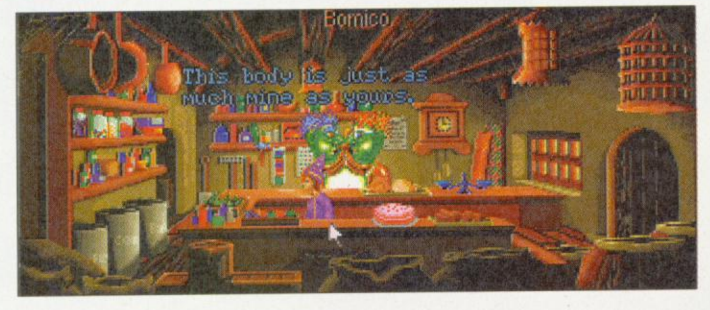
Simon the Sorcerer hat mich in die Schizophrenie getrieben. Meine eine Persönlichkeit hat den kleinen Simon ins Herz geschlossen: Die liebevollen Grafiken, die netten Witze und Anspielungen, das umfangreiche Märchenland und die entspannte Atmosphäre macht die Entdeckungsreise durch Calypsos Zauberwelt zu einem schönen Adventure-Ausflug. Meine andere Persönlichkeit kann die Kehrseite nicht ignorieren: Zum einen hat man das Gefühl, Spitzenfälscher Konrad Kujau hätte *Simon the Sorcerer* programmiert – das Spielsystem ist eine exakte Kopie der Lucas-Arts-Adventures, ohne deren narrensichere Professionalität zu erreichen. Zum anderen fühlt man sich zeitweise wie eine Nadel im Heuhaufen: Was soll ich machen? Wie kann ich was machen? Warum soll ich was machen? Das Märchenland ist zu groß, der Spieler wird nicht gleich vor konkrete Probleme gestellt – man irrt ahnungslos umher, führt viele Gespräche und wünscht sich einen flüssigeren Spielablauf. Auf einen Nenner gebracht: *Simon the Sorcerer* ist ein liebenswertes Adventure und ein großer Fortschritt im Vergleich zu Mike Woodroffes früheren Werken, aber ohne den nötigen Feinschliff bleibt Simon der Zutritt in die absolute Adventure-Oberklasse verwehrt.





Wunder der Natur: Die Kiste hat zwei süße Füße (links)

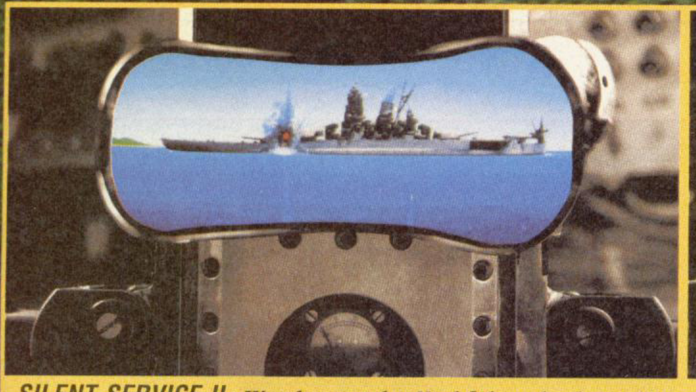
Kopflastig: Der Verkäufer ist nicht gut auf sich zu sprechen (unten)

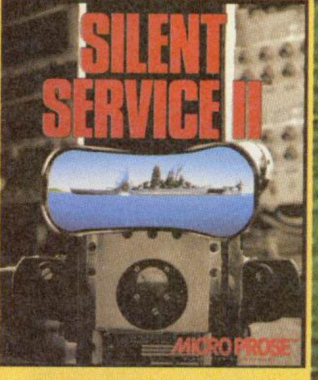


Genre: Adventure
Hersteller: PDQ/Adventure Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 76%

Grafik: 77% **Sound:** 62%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, 16 MHz, 2MB, VGA, Maus, Festplatte 11 MB
Unterstützt: Adlib, Soundblaster
Geplant für:





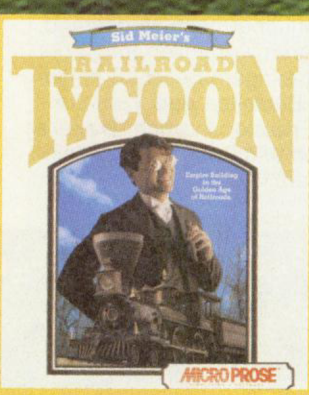
SILENT SERVICE II **: Hier kommt der Nachfolger der legendären U-Boot-Simulation "Silent Service". Diese zweite Version verwendet neueste technische Entwicklungen, so daß die Graphik, die Animation und der Sound entscheidend verbessert wurden. Jetzt können Sie an neuen Missionen teilnehmen.**





RED BARON **: 1914 : der erste Weltkrieg bricht aus. Lassen Sie sich von dieser Zeit mitreißen und verwandeln Sie sich in einen der damaligen Helden - mit Hilfe von "Red Baron", dem Roten Baron, einem der besten Flugsimulatoren.**





RAILROAD TYCOON **: Lassen Sie sich vom Beginn einer neuen Zeit begeistern, indem Sie die industrielle Revolution des 18ten Jahrhunderts vorantreiben und die Führung einer Eisenbahngesellschaft übernehmen.**



THE PERFECT GENERAL **: Dieses Spiel überrascht mit seinem einfachen Aufbau und seiner leicht zu handhabenden spielerischen und strategischen Tiefe. Mit 12 verschiedenen Schlachtfeldern und einem sich ständig ändernden Kampfanfang nehmen Sie an berühmten Kämpfen wie El Alamein teil. Führen Sie Ihre Truppen zum Sieg**



Kämpfe und Strategie...

THE LORDS OF POWER



...4 Toptitel für den Ruhm.

erhältlich auf PC 3.5 und AMIGA

UBI SOFT GmbH
Akienstraße 62
45473 Mülheim / Ruhr

Roboterror



Aus deutschen Landen, frisch auf den Tisch: Turrican 3

Die deutschen Amiga-Besitzer sollten sich einmal pro Monat in einem großen Stadion versammeln und den Jungs von Factor 5 mit Weihrauch und Myrre huldigen. – Ein besseres Actionspiel wird es für Commodores Maschine nicht mehr geben. Turrican 3 ist der furios-fantastische Abschluß einer bald fünfjährigen Erfolgsstory und gleichzeitig das beste Beispiel, was man, genügend Programmierkunst vorausgesetzt, aus dem Amiga herausholen kann. Einfach unglaublich, was an Grafik und Sound auf einer kleinen Diskette schlummert und blitzschnell wieder freigeschaufelt wird. Selbstredend hat man auch spielerisch voll ins Schwarze getroffen. Eisenbeisser Turrican fetzt durch die verwinkelten, mit Bonushöhlen vollgestopften, Levels, daß jedem Actionfreak das Wasser im Munde verdampft. Mit dem Energielasso, vollwertiger Ersatz für Turricans Rundum-Laser, kommt man prima zurecht und macht bald Spiderman locker Konkurrenz. Als zusätzliches Action-Zuckerl trifft man auf einige alte und liebgewonnene Bekannte, sprich aufgemotzte Endgegner. Eingeweihte können sich am "Engine"-mäßigen Vorspann und an Zitaten japanischer Actionspiele erfreuen. Wer sich dieses Spiel nicht kauft, wird umgehend terminiert.

Turrican 3

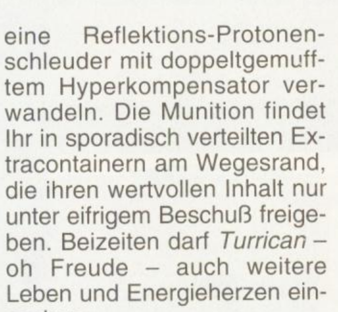
Paula, Denise und Agnus führen ein beschauliches Leben im schützenden Gehäuse des Amiga. Nur ein Name läßt ihre Halbleiter erröten: Factor 5. Die deutschen Technokraten lassen keinen Programmiertrick aus und bringen durch blitzschnelle Grafik und bombastische Musik die Spezialchips regelmäßig zum Schmoren — *R-Type*, *Turrican*, *Turrican 2* und *BC Kid* verzauberten Commodores Apparat in einen Spielautomaten ohne Münzschlitz. Besonders Manfred Trenz' Stahlsöldner *Turrican* gravierte sich mit seinem Laser in die Herzen der Amiga-Anhänger. Nach über zwei Jahren Wartezeit, *Super Turrican* für das Super Nintendo und *Mega Turrican* für Segas Mega Drive, kehren Factor 5 letzten Endes zu ihren Amiga-Wurzeln zurück: *Turrican 3* will die Gipfel der Verkaufscharts zurückerobern.

Visuell hat sich *Turrican* nicht verändert — immer noch hüllt er sich prophylaktisch in die silberne Stahlschale. Auch seine altbekannten Stärken hat er nicht verlernt: Er hüpft wie ein junges Reh von Plattform zu Plattform, rollt über den Boden wie ein Fußball über die Torlinie und trägt seinen High-Tech-Röster mit mehr Stolz als die Queen ihre Kronjuwelen. Aus gutem Grund: *Turricans* Waffe ist ein Wunder der Waffenbaukunst – sie läßt sich mit spezieller Munition flexibel vom normalen Plasmablaster in einen 6-Fach-Streu-Laser oder eine Reflektions-Protonenschleuder mit doppeltgemufftem Hyperkompensator verwandeln. Die Munition findet Ihr in sporadisch verteilten Extracontainern am Wegesrand, die ihren wertvollen Inhalt nur unter eifrigem Beschuß freigeben. Beizeiten darf *Turrican* – oh Freude – auch weitere Leben und Energieherzen einsacken.

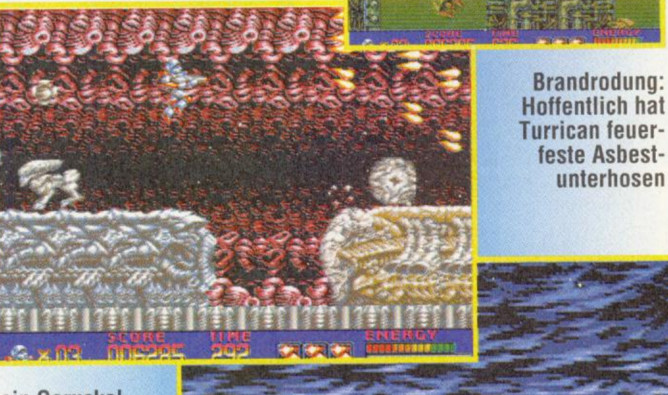
Zusätzlich wurde *Turrican* für seinen dritten Amiga-Kampfeinsatz augenscheinlich von Superheld-Berufsgenossen *Spiderman* gedrillt: Haltet Ihr den Feuerknopf einige Sekunden lang gedrückt, könnt Ihr ein Energielasso im gewünschten Winkel losschießen und verankern – das Schwingen über klaffende Kluften oder das Erklimmen von hochgelegenen Plattformen ist mit diesem sinnvollen Anhängsel so unproblematisch wie die Wartung von *Turricans* Rüstung: Selbst seine zahlreichen Tauchausflüge haben keine Auswirkungen; nicht ein Rostfleck verunziert den Anzug des Hobby-Aquanauten.

Allerdings solltet Ihr übertrieben viele Feindkontakte meiden – besonders bei den zahlreichen Zwischen-, Mittel- und Endgegnern ist Vorsicht angebracht, hier versagt Eure Panzerung schneller als der Kreislauf einer Eintagsfliege. Nur mit etwas Ausdauer und der richtigen Taktik zwingt man die Riesenkrake, die Schrottplatz-Kreatur und all die anderen massigen Monster zum Hissen der weißen Flagge.

Hat sich *Turrican* durch die insgesamt 15 Level gekämpft, ist er am Ziel seiner Träume: Er rettet ein wunderhübsches Mädchen. Wenn sie heiraten, kann er ihr am heimischen



Brandrodung: Hoffentlich hat Turrican feuerfeste Asbestunterhosen



Kein Geruckel, kein Geflacker, aber viele Obermacker



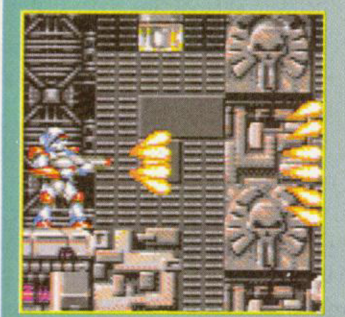
Kein Fan von Turrican: Die Faust aus Eisen läßt Turrican vorzeitig vergreisen



Laser
Geballte Feuerkraft in grün: Der *Turrican*-Laser in seiner zweiten Ausbaustufe ist besonders effizient, schießt allerdings nur geradeaus.



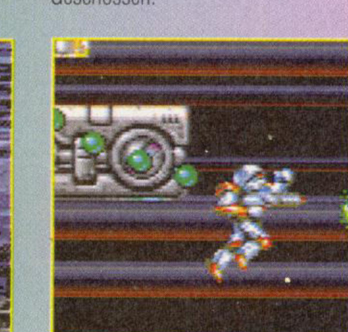
Smart-Bomb
Der Klassiker der Extrawaffen wird durch Druck auf die Leertaste aktiviert, und läßt den Bildschirm durch einen Bombenhagel erbeben.



Streuschuß
Der Drei- oder Sechsfach-Streuschuß sorgt für breitgefächerte Panik unter den *Turrican*-Gegenspielern – kein Ziel wird verfehlt.



Schild
Der Schutzschild bewahrt *Turricans* Rüstung nicht nur vor Rostbefall, sondern auch vor feindlichen Geschossen.



Plasmaschuß
Der Plasmastrahl reflektiert wie eine Billardkugel von Wänden und Decken und heizt somit besonders die Stimmung in engen Gängen und Tunneln an.



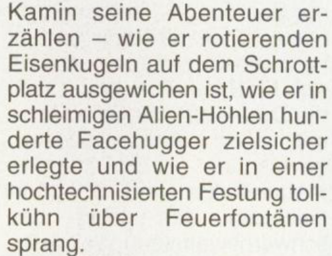
Energielasso
Haltet Ihr den Joystick-Knopf einige Zeit gedrückt, wandelt *Turrican* auf den Spuren von Tarzan und schwingt sich mit seinem Energielasso über Abgründe.



Homing Missile
Die zielsuchenden Raketen fliegen unabhängig von den anderen Waffenarten ihre Ziele an und entlastet den Spieler ungemein im Eifer des Gefechts.



Über sieben Brücken mußt du gehn', fünfzehn dunkle Level überstehen – Doch ein langer Fall, ein lauter Knall und Turrican ist Altmetall



Die Redaktion vor der Zerreißprobe: Chefspieler Michael kauft die USA leer und verursacht dort einen Versorgungsnotstand an Star-Trek-Büchern, Knut flirtet sich von Pressedame zu Pressedame auf der ECTS in London und der verlassene Rest der Redaktion hat nur eines im Sinn: *Turrican 3*. Wer schreibt Artikel, wenn Christian und ich unsere spiegelblanke Edelstahlkluft anschrauben und virtuell Aliens verheizen? Selbst Volker, der sonst nur rundenweise mit Rollenspiel-Orcs diskutiert, entwickelt sich zur kaltherzigen Kampfmaschine – seit *The Chaos Engine* und *Lionheart* sind die Trafos der Redaktions-Amigas nicht mehr derart heißgelaufen. Zum Glück ist *Turrican* rostfrei und ungewohnt pflegeleicht: Er verlangt keinen Koprozessor, kein Zweitlaufwerk und keine Geduld – ich weiß nicht wie, aber Factor 5 packte das gesamte Spiel auf eine Diskette und lange Ladezeiten waren selbst mit Stoppuhr nicht festzustellen. Aber Factor 5 kennt nicht nur den Amiga, sondern auch andere Spiele: Sie haben einen Spritzer *Super Mario Bros.*, einen Eßlöffel *Castlevania* und eine Riesenration *Super Probotector* schamlos unter die Zutaten gemischt. Trotzdem: Für diesen Leckerbissen verdient Factor 5 das Amiga-Verdienstkreuz erster Klasse.

Kamin seine Abenteuer erzählen – wie er rotierenden Eisenkugeln auf dem Schrottplatz ausgewichen ist, wie er in schleimigen Alien-Höhlen hunderte Facehugger zielsicher erlegte und wie er in einer hochtechnisierten Festung tollkühn über Feuerfontänen sprang.

Abschließend zwei Warnungen: *Turrican*-Spieler dürfen den Schwierigkeitsgrad bestimmen – im "Easy"-Modus ist das Vergnügen allerdings nur von kurzer Dauer, nach drei Abschnitten ist für bange Grünschnabel der Laser-Ofen aus. Und: Bigamisten, die neben ihrem Amiga auch noch ein Mega Drive mit Modulen versorgen, müssen aufpassen: *Mega Turrican* und *Turrican 3* sind, dem unterschiedlichen Geburtsdatum zum Trotz, eineiige Zwillinge und folglich fast identisch. Der Kauf beider Programme lohnt sich nur für extremistische Sammler des Eisenschmeissers Turricans. *js*

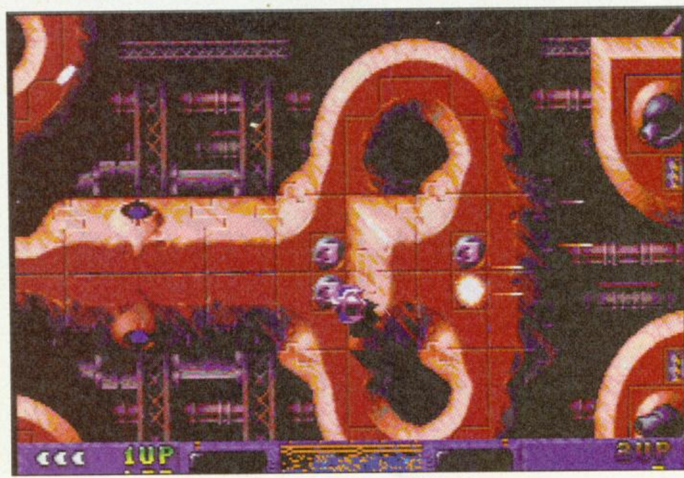


Genre: Action
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Softgold

AMIGA 86%

Grafik: 85% **Sound: 73%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MB
Unterstützt: –
Erschienen: Mega Drive (Mega Turrican)
Geplant für: Super NES

Manta Manta


In Uridium 2 wird der Jäger schnell zum Gejagten

Uridium 2

Erinnert Ihr Euch noch an die Tage, in denen Spectrum- und C-46-Freaks eine bitterböse Feindschaft pflegten – dann ist auch *Uridium* nicht weit. Schließlich war Andrew Braybrooks Horizontalknaller eines der Spiele, die dem C 64 einen ewigen Ehrenplatz im Spielehimmel sichern. Das Original-*Uridium* baute auf der legendären *Defender*-Spielidee auf. Wie im Urballerknaller brauste in *Uridium* ein Raumschiff in horizontaler Lage über einen waffenstarrenden Raumschiffkörper. Diese Plattform war gespickt mit Abwehrgeschützen, wurde von Scharen fliegender Feinde verteidigt. Eine Gedenkminute gebührt dem blitzschnellen Zwei-Wege-Scrolling, ohne das weder die beinharten Verfolgungsjagden, noch die gefürchteten *Uridium*-Landungen denkbar gewesen wären.

Ganze sechs Jahre ließ sich Andrew Braybrook Zeit, um sich an den Nachfolger des Kultspiels zu wagen. Nun liegt *Uridium 2* auf dem Tisch und wie bei jedem Nachfolger stellt sich die Frage, was kann man an diesem Spiel noch verbessern?

Wie in alten Zeiten besteigt Ihr die chromglitzernde Manta, um in den Weiten des Weltalls nach neuem Rohrfutter zu suchen. Wie immer wollen wir nur das Eine – Überleben. In bester *Uridium*-Manier geht es horizontal zur Sache. Wie es sich für Braybrook gehört – ist die Draufsicht der Spielfläche mit allen Action-Wassern gewaschen – Erhöhungen, Metalleffekte und Schatten zeichnen den Weg des schwerbewaffneten Weltraumgleiters. Wie in alten Zeiten beschleunigt die Manta dynamisch, das heißt je länger Ihr in eine Richtung aufs Gaspedal drückt, desto schneller wird Euer Weltraumgleiter. Mit dem Flitzer bei Vollgas über die Plattformen zu jagen, ist nicht nur jugendlicher Leichtsinn, sondern bedeutet oft einen Blick in das Angesicht des Spieltodes.

Auf Angriffsziele braucht der Sternenkrieger nicht lange warten, im Gegenteil, der mutige Angreifer wird im Tumult der Handlung schnell selbst zum Gejagten. Außer den an strategisch wichtigen Positionen auftauchenden Kanonen, die Euch horizontal über den Raumschiffkörper entgegenballern, warten unzählige fliegende Verteidiger auf den Mantapiloten. Alle Angriffsformationen der C-64-Version tauchen wieder auf – So kommt unter anderem auch die berüchtigte Z-Formation noch einmal zu Ehren. Mit von der Partie sind außerdem die angriffslustigen Linienformationen, gegen die man selbst mit einer schwer bewaffnet Manta vorsichtig in Stellung gehen sollte. Bis zu neun verschiedene Formationen trollen sich durch drei Level, jede mit bestimmten Spezifikationen und Intelligenz ausgestattet. Neu im Verteidigeraufgebot sind Wellenformationen, die gezielt auf die Manta losgehen und der Ausbruch vereinzelter Schiffe in Mantarichtung. Das Extrawaffensystem baut ebenfalls auf den Grundprinzipien des Vorgängers auf: Räumt Ihr eine

super

Wenn ich *Uridium 2* einwerfe, fühle ich mich in alte 64er Zeiten versetzt. *Uridium* war einer der Hits, die den Spielreiz bis ins müde Morgengrauen nicht verloren. Auch auf dem Amiga bringt Braybrook den liebgewonnen 64er Charme voll rüber: Wie in alten Zeiten klingelt die anstachelnde Titelmusik aus dem Lautsprecher und stürmen die vertrauten Fliegerstaffeln über die Plattformen. Spätestens in diesem Moment wird jeder Ex-*Uridium*-Fan eine Träne der Rührung abdrücken. Von aller Sentimentalität gelöst, bleibt ein hervorragendes Ballerspiel, das geradlinig und ohne viel aufgeblasenes Drumherum dem Ballerspielkern ins Schwarze trifft. Das bewährt einfache Spielprinzip kann gnadenlos überzeugen und sucht in dieser Umsetzung seinesgleichen auf dem Amiga. Auch technisch zeigt der Klassiker Zähne, neben den verschiedenen Konfigurationen, parallaxt sich *Uridium 2* in obere Grafikregionen. Die durchgestylten Raumschiffplattformen, die in Braybrooks vertrauten Metalleffekten glänzen, lassen auch den abgehärtesten Grafikfetischisten selig dahinschmelzen. Musikalisch hält sich die Ballerorgie ebenfalls an das vertraute Vorbild. Die brillanten Titelmusik und einige hervorragenden Samples lassen das Blut des Spielers kochen. Sonntagsballerflieger sollten allerdings die Finger von *Uridium 2* lassen, denn der ständig steigende Schwierigkeitsgrad fordert den ganzen Piloten.

Unten: Im Schatten der Manta versinkt jeder dreimal aufgewärmte Blechrüpel vor Scham in Grund und Boden



Euer Weltraumgleiter glänzt in 48 verschiedenen Animationsphasen

Aus dem Nähkästchen

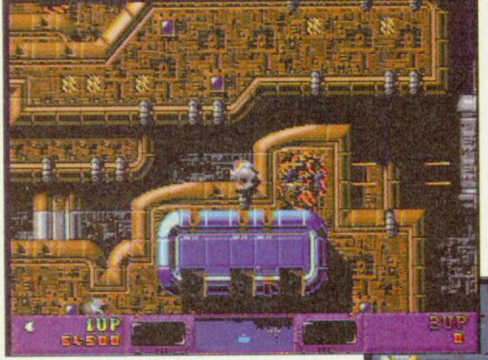
Da Braybrook allgemeine Kompatibilität besonders am Herzen lag, tüftelte der Kultdesigner an verschiedenen Konfigurationen, um auch das letzte aus der Freundin herauszukitzeln. Der erweiterte 32-Farben-Mode wird natürlich in maximalen 50 Hertz auf die Mattscheibe gebracht. Für die Manta ließ sich Braybrook allein 48 verschiedene Animationsphasen einfallen. Auch Speichererweiterungen und Turbokarten liegen bei Uridium 2 nicht brach. Die Rechenleistung ab 86010-Prozessor wird dazu benützt, die Intelligenz der Homing Missiles zu steigern. Auch AA-Chipset-Besitzer bleiben nicht im dunkeln- Extra Grafikzulagen und Geschwindigkeitsvorteile bringen die Manta auf Trab. Die Tabelle zeigt, welche Konfigurationen möglich sind:

512 KByte Chip, 512 KByte Meg Fast (A 500)	Normale Geschwindigkeit
1 MByte Chip (A 500 Plus oder A 600)	Extra Bildschirmpuffer für sauberes Scrolling
512 KByte Chip, 1 MByte Fast	Kleine RAM-Disk
1 MByte Chip, 512 KByte Fast oder 1 MByte, 512 KByte Chip	Große Sample-Bank für besseren Sound, kleine RAM-Disk und Bildschirm Puffer
2 MByte Chip oder 1 MByte Chip, 1 MByte Fast	Große Sample-Bank, große RAM-Disk und Bildschirm-Puffer

Andrew hat allen Grund zur Freude – U2 wird den Erwartungen an ein Ballerspiel der 90er Jahre absolut gerecht

Angriffstaffel komplett aus dem Weg, entsteht aus dem letzten Raumschiff eine Extrawaffe oder Bonuspunkte. Die Waffe wird per Zufallsprinzip ausgewürfelt und muß in einer bestimmten Zeit eingesammelt werden, ansonsten verschwindet das Extra ins *Uridium*-Nirwana. Die Icons zeigen dem Manta-Piloten die Art der Extrawaffe an: Je nach aktueller Lage sollte man die Zusatzbewaffnung sorgfältig auswählen. In Zeiten von schweren Fliegerangriffen kann die gerade aufgeschnappte Luft-Boden-Rakete schnell zur letzten Manta-Zuckung werden. Die Qual der Wahl bei der Extrabewaffnung ist groß: Laserkanonen, Smart Bombs, Luft-Boden-Raketen und natürlich Torpedos warten auf den Einsatz. Nachdem eine bestimmte Zeit abgelaufen oder Eure Extrawaffe entleert ist, verschwindet das Sonderangebot und Ihr seid wieder auf die allgegenwärtige Kanone angewiesen.

Da Andrew Braybrook schon immer ein großer Freund von Zwischensequenzen war, durfte eine kleine Abwechslung im Sinne von *Paradroid* nicht fehlen. Nach der erfolgreichen Landung auf einer Plattform steht deshalb eine Mutprobe an: In einer Generatorkammer müßt Ihr den Reaktorkern der Plattform zerstören. Damit dies nicht zu einfach wird, wird der Kern durch kleine Schilde, die sich Eurer Bewegung anpassen, geschützt. Außerdem schwebt Eure Figur in absoluter Schwerelosigkeit. Der Rückstoß der Kernzerstörerflinte treibt Euch wie eine kleine Rakete durch die Generatorkammer, jeder Zusammenstoß mit einem Generatorteil kostet Euch ein wenig Energie.



Der Radar im Zeilicht
Oben: Mauern bleiben im Radar nicht unsichtbar

Rechts: In höheren Leveln wird das künstliche Auge gestört

In der Zwischensequenz völlig schwerelos: Als Major Tom eröffnet Ihr das Feuer auf eine Aufladestation und müßt Euch um Extras und Punkte bemühen



Habt Ihr die Schilde aus dem Weg geräumt, purzelt allerlei Geröll von der vermeintlichen Decke. Sorgsam den herabfallenden Steinen ausweichend, gilt es nun auch einige Extras zu ergattern, die den Punktehaushalt beträchtlich aufbessern. Da alle 10000 Punkte ein Extraleben auf den Uridianer wartet, sollten möglichst viele Extras aufgefischt werden. In höheren Leveln ist es mit dem unbeschwerten Manta-Rasen vorbei, auftauchende Wände und Radarstörungen heben den Schwierigkeitsgrad enorm an. Besondere Aufmerksamkeit verdient der Zweispielermode: Außer dem normalen Zweispielermode, indem ich ein zweiter menschlicher Spieler unterstützt, bietet *Uridium 2* die Option, eine zweite Manta vom Computer simulieren zu lassen. Mit diesem treuen Begleiter, wobei Ihr als Wingman fungiert, wird die Aufräumarbeit mächtig erleichtert. *cd*

Genre: Action
Hersteller: Renegade
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Renegade

AMIGA 82%

Grafik: 75% Sound: 77%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: Amiga 500, 1 MB
Unterstützt: Speicher, Turbokarten
Geplant für: –

Kontinental

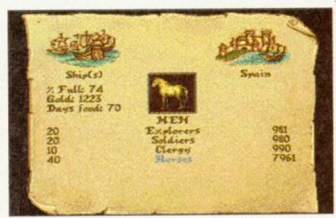


Auf Columbus Spuren: Unsere Forscher stapfen durch den Urwald

Seven Cities of Gold

Mit viel Pomp und Getöse wurde 1992 die Entdeckung Amerikas durch Christopher Columbus im Jahre 1492 gefeiert. Passend zum 500jährigen Jubiläum beglückte Hollywood die Festgemeinde mit ein paar Historien-Schinken, die Softwarebranche revanchierte sich mit Columbus-Computerspielen. Mit rund einem Jahr Verspätung zollt nun Electronic Arts dem italienischen Seefahrer mit der Gedenkauflage des Klassikers *Seven Cities of Gold* Tribut. Die *Seven Cities of Gold: Commemorative Edition* unterscheidet sich nur unwesentlich von Dan(i) Buntens Klassiker aus dem Jahre 1984.

Als Nachwuchs-Columbus versucht Ihr wahlweise auf einer historischen Weltkarte oder einem Zufalls-Globus die Neue Welt zu erforschen. Je nach Schwierigkeitsgrad startet Ihr Eure Karriere mit einem größeren oder geringeren Grundkapital. Mit dem Gold kauft Ihr im spanischen Heimathafen Schiffe und beladet diese mit Forschern, Soldaten, Priestern, Pack-Pferden, Nahrungsmitteln und verschiedenen Tauschwaren. Habt Ihr die Expeditionsflotte ausgerüstet, geht's los. In der Neuen Welt angekommen, seht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive. Per Tastatur steuert Ihr Euer Schiff, sobald Ihr Land erreicht habt, ein Expeditionskorps das Ihr aus den Männern an Bord zusammenstellen müßt. Je größer die Truppe, desto schneller wird der Kontinent erforscht – und desto schneller schwinden Eure Nahrungsmittelvorräte. Natürlich ist der jungfräuliche Kontinent nicht unbewohnt. Vereinzelt trefft Ihr auf Eingeborenensiedlungen. Hier wird dann von der normalen Landkarte auf eine vergrößerte Übersicht der Siedlung umgeblendet. In jedem Dorf gibt es einen Eingeborenenhäuptling, den Ihr wahlweise durch Betteln, Geschenke (die aus Spanien mitgeschleppten Waren), Gewaltandrohung oder billige Zaubertricks dazu bewegen könnt, mit Euch Handel zu treiben. Via Menü verladet Ihr die angebotenen Waren (z.B. Gewürze, Gold und Kunstgegenstände) auf Packpferde und bringt die Schätze auf die Schiffe. Sind alle Schiffe vollgestopft, segelt Ihr zurück nach Spanien und rüstet mit dem neuerworbenen Reichtum neue und größere Expeditionen aus. Um das Spiel zu gewinnen, müßt Ihr in der Neuen Welt mit nur 10 Überfahrten eine vorbestimmte Anzahl verschiedener Außenposten errichten. Hierzu setzt Ihr einfach Expeditionsmitglieder – mit genügend Nahrung ausgestattet – auf dem Neuland ab. *mh*



Hier rüstet Ihr die Schiffe aus

Der Anfang vom Ende: Der Häuptling grüßt die Entdecker

gut

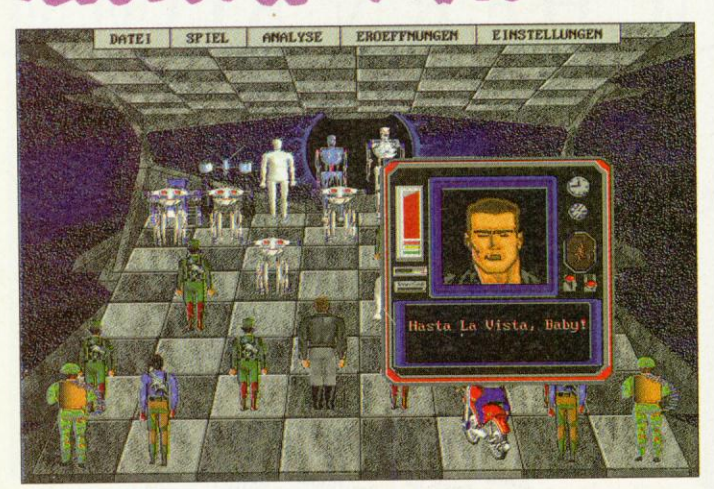
Derweil sich die halbe Welt im Columbus-Taumel wiegte, hatte eine Volksgruppe wenig zu lachen: Die Ureinwohner Amerikas. 500 Jahre Unterdrückung und Ausbeutung sind wahrlich kein Anlaß um zu feiern. Um so erfreulicher ist es, daß in der famosen *Seven Cities of Gold*-Gedenk-Edition mordlustige Conquistadoren fehl am Platze sind – wer Indianerstämme meuchelt und Hütten plündert, hat nicht nur eine sehr kurze Entdeckerkarriere vor sich, sondern handelt sich einen fetten Rüffel vom spanischen Königshaus ein. Pazifistische Spieler, die friedlich Handel treiben und Ureinwohner nur im Warentausch übers Ohr hauen, haben langfristig eine Chance. Das *Seven Cities of Gold* der 90er hat trotzdem nichts von dem Kultflair des Oldies verloren. Wer erstmal angefangen hat in Columbus' Fußstapfen zu treten, wird für Wochen am Monitor kleben. Leider hinkt die technische Qualität – die Grafik ist schlicht und die Benutzerführung antiquiert – der Neuauflage, dem spielerisch hohen Nährwert um Schiffslängen hinterher.

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 95 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 63%

Grafik: 39% Sound: 45%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MByte RAM, 4 MByte Festplatte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Joystick
Geplant für: –

Terminatöricht



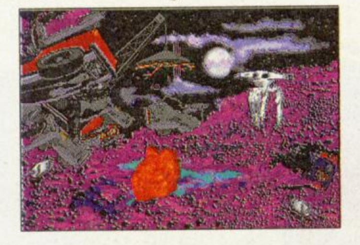
Armer Arnold: Noch nie war er so häßlich wie heute

T2 Chess Wars

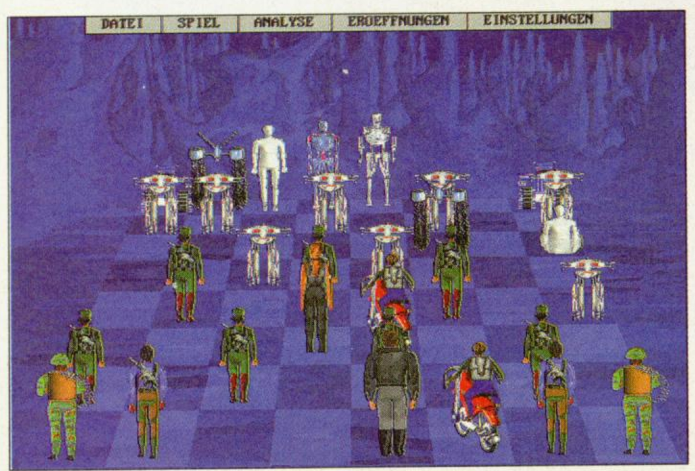
Der unbarmherzige Krieg zwischen dem machthungrigen Skynet-Technikimperium und den letzten Menschen um Rebellenführer John Conner wechselt das Terrain: In Capstones *Terminator 2: Judgment Day Chess Wars* muß ein Schachbrett die Schlachten zwischen Mensch und Maschine ertragen.

Die vertrauten Schachregeln bleiben erhalten, nur die traditionellen Figuren wurden durch Terminator-Geschöpfe ersetzt: Die Seite der Rebellen wird von "Dame" Sarah Conner und "König" Arnold alias T-800 angeführt, als Läufer agiert der junge John Conner auf seinem Moped und eine Horde namenslose Rebellenkrieger übernimmt die restlichen Positionen vom Springer bis zum Bauer. Die SkyNet-Gegenseite rekrutiert sich aus Endosskeletten, T-1000-Terminatoren, Hunter-Killers und einigen weiteren Teufelsmaschinen.

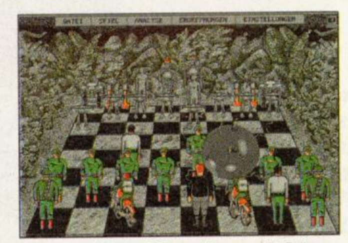
Wenn Euer Computer vier Megabyte RAM und eine Super-VGA-Grafikkarte in seinen Eingeweiden trägt, darf der geneigte Spieler das Schachbrett samt Spielfiguren in der Auflösung von 640 x 400 Punkten und 256 Farben bewundern – leistungsschwächeren PCs sind nur 16 Farben vergönnt. Sobald zwei verfeindete Figuren aufeinander treffen, gilt wieder das sozialistische Prinzip der Gleichheit: *T2 Chess Wars* blendet für die kurzen, animierten Kampfszenen auf ein Normal-VGA-Szenario um und zeigt, wie zum Beispiel ein fliegender Hunter-Killer durch kräftigen Laser-Beschuß einen Rebellensoldaten in einen gepixelten Blutbrei verwandelt.



Bei den Animationen der Kämpfe schütteln den Spieler heftige Krämpfe

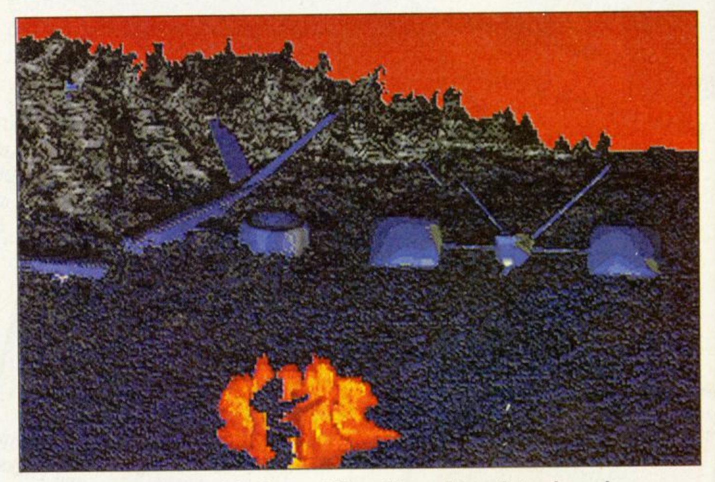


Das jüngste Gericht: Maschinen aus Stahl, technisch fahl, für den Spieler eine Qual



Grauer Star: Ohne Super-VGA-Karte gibt's nur 16 Farben

Terminator 2 Judgment Day Chess Wars könnt Ihr zu zweit, allein oder gar nicht spielen – wenn Euch die Lust vergeht, übernimmt der Rechner beide Seiten. Ansonsten könnt Ihr neben Computerschach-Standardoptionen (Spielstand speichern, Spielstärke des Computers bestimmen) zwischen fünf apokalyptischen Schachbrett-Szenarien wählen (Eiszeit, Hölle, Brücke, Wirbel oder Einöde) und Euch, je nach Stimmung, zwischen "romantischer" und "packender" Hintergrundmusik entscheiden. *js*



Schach: Terminator 2 Judgment Day Chess Wars ist schwach



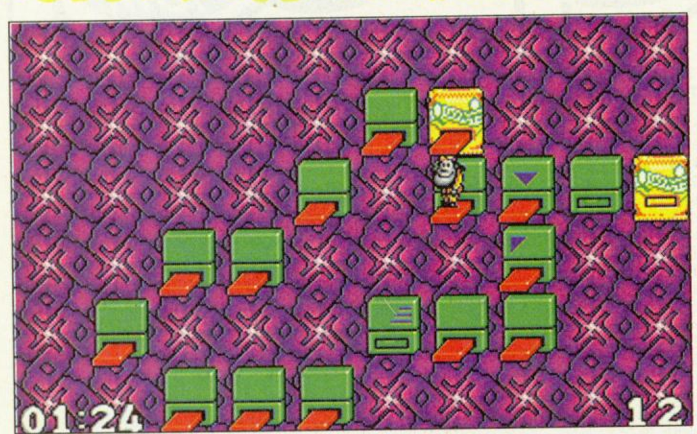
Endlich wissen wir, warum sich T-800 am Ende von Terminator 2 in der Lavagrube versenkt – aus Scham für dieses Spiel. Wahrscheinlich haben die Capstone-Programmierer ihr Talent gleich mit eingeschmolzen, denn *T2 Chess Wars* ist technisch so mißraten wie die Erziehung von John Conner – die Super-VGA-Grafik ist hingeschludert und bei den langweiligen Brettanimationen sorgen nur Störstreifen und andere Grafikfehler für Abwechslung. Doch damit nicht genug: Die farblosen Hintergrundszenarien der Kämpfe sind vermutlich von einem motorisch gestörten Kleinkind auf einem C-64 gezeichnet worden und die deutsche Übersetzung klingt nicht nur komisch, sondern unterbietet die Grafik noch an Lieblosigkeit: Die Texte sind oft zu lang und überschneiden die Abmessungen der Fenster. Die Spielstärke ist sowieso nicht relevant, denn Freunde des "Spiels der Könige" halten sich sowieso an seriöse Programme, wie zum Beispiel Software Toolworks *Chessmaster*. Zumindest denkt der Computer bedenklich lang (abgestürzt?) und eine übersichtliche 2-D-Brettübersicht glänzt durch Abwesenheit. Capstone terminiert das Geld der *T2 Chess Wars*-Käufer ohne fairen Gegenwert und ist damit fast noch gewissenloser als der T-1000. Da hilft nur eines: "Hasta la vista, Chess Wars".

Genre: Strategie
Hersteller: Capstone
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 19%

Grafik: 22% **Sound:** 34%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB, VGA, Festplatte 16 MB
Unterstützt: Super VGA, Maus, Adlib, Soundblaster, PAS, Roland
Geplant für: –

Bretthart

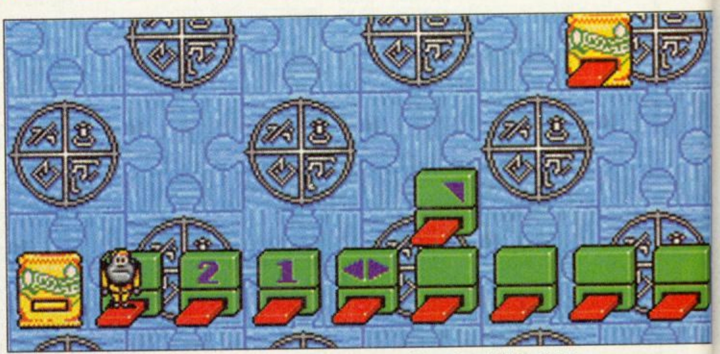


Hund mit elastischen Waden: Colin hüpft sich durch

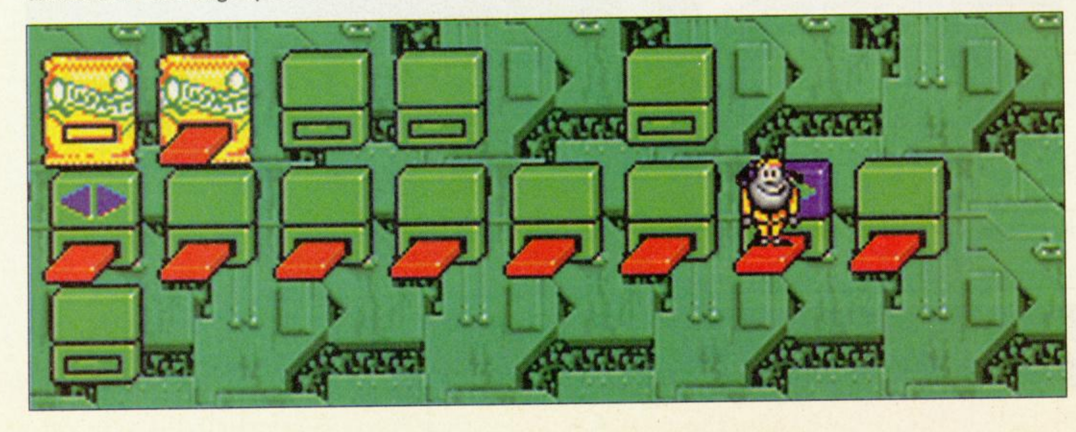
One Step Beyond

Vor einem Jahr trieb uns eine Ameise in den Wahnsinn, jetzt setzt ein Hundevieh zum zerebralen Todesstoß an. Das lockere Denkspiel *Push Over* konnte uns durch Spielwitz und ansprechende Aufmachung überzeugen. Die Ameise G.I. Ant krabbelte durch 100 Knobellevel und hantierte, dank unserer Hilfe, mit Dominosteinen. Im aktuellen Nachfolgespiel *One Step Beyond* steht ein englischer Corgi zur Verfügung. Nebenbei ist der WauWau noch dezent als Werbeträger für die britische Kräckermarke "Quavers" tätig, was deutsche Knobelfreunde jedoch nicht stören muß. Anders als beim Ameisenerstling müssen wir diesmal keine Steine vom Bildschirm räumen, sondern Hund Colin mit Joystick oder Tastatur sicher durch hundert Denkfix-Level zum jeweiligen Ausgang bugsieren.

Die Sache hat nur unzählige Haken: Colin hüpft zwar brav von Sprungbrett zu Sprungbrett, nur leider lösen sich die Bretter nach der ersten Berührung in Wohlgefallen auf. Ein unbedachter Hüpfer in die falsche Richtung, und der Rückweg ist versperrt, oder Hundi fällt ganz aus dem Rahmen. Gemeinerweise müssen wir zusätzlich jede Plattform einmal berührt haben. – Erst wenn alle verschwunden sind, können wir guten Gewissens auf dem Zielbrett landen. Um die Lage gänzlich ausweglos zu machen, haben die Programmierer von Red Rat Software elf Sonderplattformen entwickelt, die bei Berührung die wildesten Effekte auslösen. So werdet Ihr womöglich gleich um vier Felder durch die Luft gewirbelt, macht einen Salto rückwärts, zwei Etagen nach oben oder öffnet alle mühsam weggeputzten Bretter wieder. Da sich die Hüpferei mit zunehmendem Level, kombiniert mit einem Zeitlimit, doch recht schwierig gestaltet, hat man uns unendliche Continues spendiert, wahlweise dürft Ihr gewonnene Punkte opfern, um an alter Stelle im Spiel weiterzumachen. Nach jedem gelösten Rätsel gibt's netterweise ein Paßwort, alle zehn Level wechselt der Stil der Hintergrundgrafik und der Soundtrack. *vw*


Knusperlust: Start- und Zielpunkt ist jeweils eine Tüte Chips

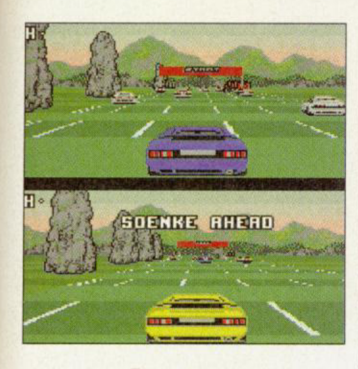
Um es kurz zu machen, One Step Beyond ist auf beiden Systemen genauso gut wie Push Over. Das letztjährige Dominovergnügen spielte sich einen Tick langsamer, weil G.I.Ant doch reichlich durch die Gegend wackeln und Steine verrücken mußte. Mit Colin Curly kommen wir direkter und ohne Umwege an das Puzzle-Ziel. – Dafür müssen wir diesmal auf die befriedigend-putzige Domino-Kettenreaktion verzichten. Knobeltechnisch ist das Niveau deutlich angehoben worden. In den ersten zehn Levels werden wir mit den Spielmechanismen und allen Zusatzplattformen vertraut gemacht, danach geht's gleich zur Sache. Wie schon im Vorgänger, vermischen sich die Denksportaufgaben durch geschickten Einsatz von Verzögerern und beweglichen Sprungbrettern mit Geschicklichkeitseinlagen. Auch PC-Besitzer sollten sich einen Joystick gönnen – damit spielt sich One Step Beyond schön flüssig. Fazit: Kaufempfehlung für Intelligenztest-Freaks und Hundenarren.


Plattformen müssen in richtiger Reihenfolge betreten werden

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Bomico

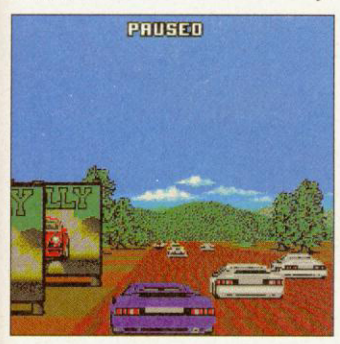
MS-DOS 73%
Grafik: 42% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 2,2 MB Festpl., 640 KB, VGA
Unterstützt: AdLIB, Soundblaster, Joystick

AMIGA 73%
Grafik: 44% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1MByte, Joystick
Unterstützt: –
Geplant für: ST



Lotus

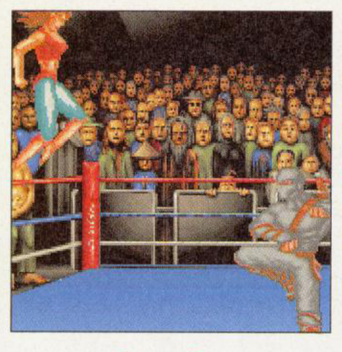
Tempolimits, Radarfallen, Schleicher – Passionierte Raser haben es nicht leicht auf deutschen Autobahnen. Shaun Southerns *Lotus*-Saga hat schon auf Amiga und ST für staufreie Adrenalinstöße gesorgt, jetzt wird der PC überholt: Schnelle Grafik, bergige Strecken, einfache Steuerung, viele Renn-Modi, ein simpler Strecken-Baukasten und der beliebte Zweispielermodus im Split-Screen bieten auch PC-Besitzern eine verletzungssichere Alternative zur Autobahn und zu anderen PC-Rennern mit Anspruch, wie *Car & Driver*, *Vette!* und *4D Sports Driving*. Im direkten Vergleich spielt sich das Amiga-Original des roten Renners um einiges flüssiger und unkomplizierter, aber freie Fahrt hat man auch auf dem PC – wer dem Vordermann ständig mit Blinker und Lichthupe an der Stoßstange klebt, sollte statt neuer Felgen und Spoiler *Lotus: The Final Challange* auf den Einkaufszettel setzen. Ein Wermutstropfen allerdings: Der augenfeindliche Kopierschutz. *js*



Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Gremlin

MS-DOS 73%

Grafik: 66% Sound: 44%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er, 16 MHz, 640 KB, VGA, Festplatte 2 MB
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick
Erschienen: Amiga, Atari ST
Geplant für: –



Body Blows

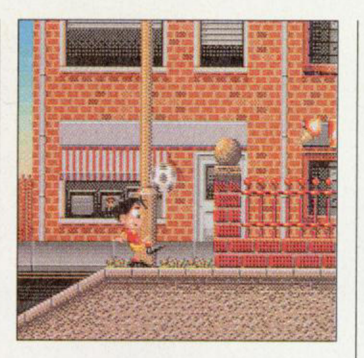
Keine Eifersucht, bitte: Team 17 geht fremd. Die Engländer haben die Amiga-Spieleszene mit Programmen wie *Alien Breed*, *Codename: Assasin* und *Project X* bereichert und setzen jetzt zwei Erfolgstitel fürs MS-DOS-System um: Noch vor *Alien Breed* beschert uns Team 17 mit *Body Blows* ihre *Streetfighter 2*-Interpretation. Auf der HD-Diskette findet sich alles, was dem Hobby-Hauer vor Freude die Muskeln zucken läßt: Ein Zweispielermodus, ein Turnier, verschiedene Hintergrundgrafiken, "Special Moves" und acht Gegner, vom schwarzen Ninja bis zum rabiaten Rasseweib. Spielerische Unterschiede zur Amiga-Version gibt es keine, allerdings hüpfen die Akteure systembedingt nicht so geschmeidig durchs Bild und vor der Tastatursteuerung sollte man ein Fingerhakel-Training absolvieren. *Body Blows* ist meilenweit vom Super-Nintendo-*Streetfighter* entfernt, aber für PC-Prügler die naheliegendste Alternative. *js*



Genre: Kampfsport
Hersteller: Team 17
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Team 17

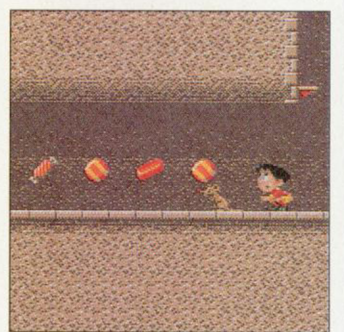
MS-DOS 52%

Grafik: 61% Sound: 46%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er, 16 MHz, 640 KB, VGA, Festplatte 2 MB
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus, Joystick
Erschienen: Amiga
Geplant für: –



Soccer Kid

Rote Karte für Pirat Scab: Der Weltraum-Flegel hat den Pokal der Fußball-WM 1994 entwendet und baut eine Bruchlandung auf dem nächsten Asteroiden – der Pokal zerbricht in fünf Stücke, die zur Erde fallen und in verschiedenen Nationen notlanden: England, Italien, Russland, Japan und Amerika. Je drei Abschnitte in jedem Land muß *Soccer Kid* samt Fußball durchqueren, um den Pokal zu kitten – unter anderem den Roten Platz, einen Zug und ein Kriegsschiff. *Soccer Kid* springt, rutscht und läuft – doch damit nicht genug: Er kann sich über Abgründe schwingen, auf Beckenbauer-Art seinen Ball balancieren und Fallrückzieher und Kopfbälle ausführen. *Soccer Kid* ist eines der niedlichsten und originellsten Jump & Runs der letzten Zeit. Nur das knappe Zeitlimit zerrt an den Nerven, man wünscht sich eine Verlängerung für Fußball-Kabinettstückchen. Jeder Geschicklichkeits- und Fußballfreund sollte sich unbedingt diesen Knaller ins Tor legen. *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Krisalis

AMIGA 84%

Grafik: 75% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Mehr Laufwerke
Erschienen: –
Geplant für: Mega Drive, SNES



Pinball for Windows

Was ist bloß mit Dynamix los. Erst die literarische Schlafpille *Betrayal at Krondor* und nun eine piefige Flippersammlung, die liebgewonnene Sierra-Motive scham- und witzlos ausbeutet. Die gerade mal zigarettenschachtelgroßen Spielfelder sind so wirr gestaltet, daß der aufrechte Flipperkönig bald um sein Augenlicht fürchten muß. Der Griff zum Geschwindigkeitsmenü sorgt zwar für Abhilfe, nur leider wird's dann zur Qual in Zeitlupe. Um den Minus-Score vollzumachen, hat man auch beim Tischdesign voll danebengegriffen. Ob wir den Willy- oder Larry- oder Rogerflipper malträtieren ist dabei völlig egal, die Orientierung bleibt Glücksache. Was jeweils Seitenbegrenzung oder Kugellaufbahn ist, bemerkt man erst, wenn zufällig mal wieder ein Bällchen aus einer mysteriösen Ecke kullert. Windows-Anbeter sollten weiter Solitär spielen oder gleich einen ausgewachsenen DOS-Flipper der Konkurrenz laden. *vw*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dynamix/Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra

MS-DOS 44%

Grafik: 62% Sound: 60%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386/25 MHz, 2 MB RAM, Windows 3.1, 3 MB Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib,
Geplant für: –


SIGGRAPH



Eine Mischung aus Virtueller Realität, Film, Kunst und Computergrafik braute sich im kalifornischen Anaheim zusammen – zwischen Head-mounted Displays, Data Suites und Brain Food wagte ein Special Team der *POWER PLAY* einen Blick in die Zukunft.

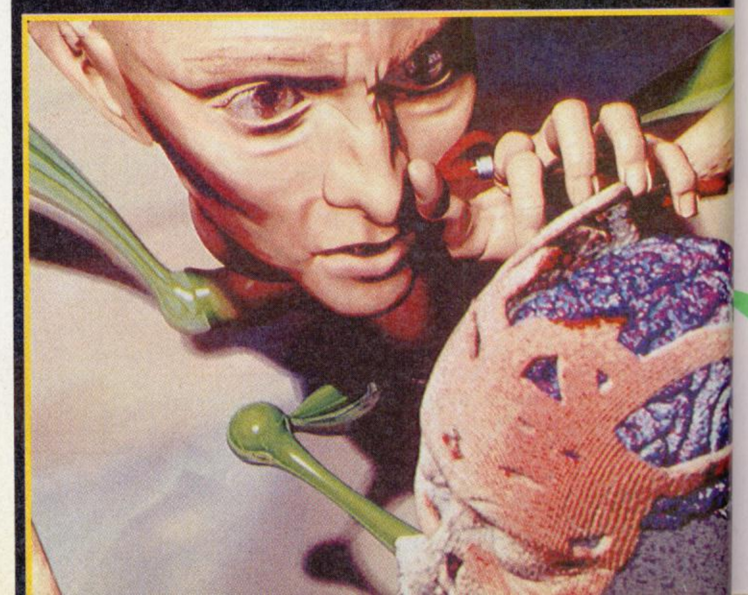
Multimedia-Entwickler, Hardwarefreaks, Künstler und Virtual-Reality-Gurus haben Ihr Woodstock Festival längst gefunden - jedes Jahr trifft sich diese auserkorene Gemeinschaft auf der größten Messe für professionelle Computeranimation - der Siggraph. Nachdem Christian die Einladung zur Messe erhalten hatte, brach er Hals über Kopf auf um den erst besten Jumbo in Richtung Kalifornien zu kapern. Nur Zoll und fehlender Paß konnten ihn stoppen. Um Euch über neue Projekte und Entwicklungen auf dem laufenden zu halten und der Dinosaurierschmiede Industrial Light & Magic, Aliens-Regisseur James Cameron oder 3DO-Boss Trip Hawkins einmal über die Schulter zu schauen scheute der fast Republikflüchtige keine Mühe.

Cyberdreams

Abgehärtete *Strike Commander*-Piloten sind einiges gewohnt - mit der Sicherheit eines Geschwader-Kommandanten schnürte sich Christian den Riemen seines Wide Eye Helmes fest - Sekunden später ließ ihn der Grafik-Afterburner des Turbosimulators vom Stuhl kippen. Durch Täler, über Flüsse und Städte geht der rasante Hi-Tech-Flug, der Cyber Space Helm macht das 25 x 25 Meilen große Gelände gut überschaubar. Ein Supercomputer von Silicon Graphis - die Indigo 2 – läßt die Grafikchips qualmen, um die mit lebensechten Texturen belegten Polygone in den Kaiser Electro-Optics-Helm zu pumpen. Speziell der "Wide Eye Helm" macht die AFIT zum Simulationsknüller. Der Rechner mißt mit einem Sensor im Helm die Kopfbewegungen des Piloten und wertet den Blickwinkel des Piloten aus. Aus diesem Ergebnis berechnet der Computer das Bild, das Ihr auch im echten Leben sehen würdet. Durch zwei voneinander unabhängig steuerbare Monitore (monochrome CRT-Displays) die jeweils ein Auge mit frischem Bildmaterial versorgen, wird dem Piloten eine fast echte dreidimensionale Welt vorgegaukelt. Das dabei angewandte Prinzip basiert auf einer Eigenart des menschlichen Auges, denn die Bilder von beiden Augen werden im Hirn des Menschen zu einem perspektivischen Bild verschmolzen. Der Cyber Space Helm nutzt diesen Effekt, indem er durch kleine Änderungen der beiden Displays ein stereooptisches Sehen vortäuscht. Der so gebeutelte Pilot kann so Entfernungen richtig einschätzen, eine plötzlich auftauchende Felswand bekommt dann eine völlig andere Dramatik als auf dem häuslichen Monitor. Daß sich AFIT trotz monochromer Darstellung diesen Helm aussuchte, hat ebenfalls einen guten Grund, denn eine andere Version dieses Systems wird in echten Hubschraubern und Jets als HUD-Ziel-System genutzt.

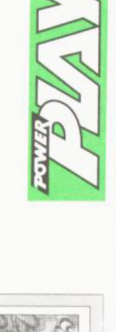
AFIT steht für "Air Force Institut of Technology". Der harte Kern der Programmiertruppe sind einige extrem motivierte Studenten, die sich in virtuellen Umgebungen austoben. Unterstützung fanden die Computerfreaks bei der ARPA, einer speziellen Schule für Pilotenförderung. Mit so einem Geldgeber an der Angel mußten die Jungs um Dr. Dave Pratt nicht mit edlen Zutaten sparen. Stimmung kommt bei dieser Art der elektronischen Unterhaltung allemal auf, denn selbst harte Simulationshasser sah man ab und zu einen Sonntagsflug wagen.

Noch größeren Anklang fand die Hanggleiter-Simulation bei Evans & Sutherland. Obwohl sich Evans & Sutherland eigentlich nur mit Profisimulationen im Millionendollarbereich beschäftigt, entwickelte man exklusiv zur Siggraph eine Cyberspace-Orgie der besonderen Art: Wie bei einem echten Hanggleiter konnte sich hier der Pilot in einen Drachen legen. Die fast echte Umgebung wurde per Cyberspacebrille und Steuermechanik in Szene gesetzt. Mit einem kleinen Schubs wurde der gut verzurrte Pilot schließlich vom Hochhausdach gekippt und durfte sich mit der Steuerung seines Hanggleiters vertraut machen. Nach einigen Kollisionen mit sehr standfesten Wolkenkratzern konnte man die fast perfekte Illusion genießen. In der hypermodernen Stadt durften wimmelnde Menschen, fahrende Autos und Magnetschwebebahn genausowenig fehlen wie verspiegelte Hochhäuser. Obwohl Testpilot Christian aus noch nicht aufgeklärten Gründen von weiteren Flügen Abstand nahm, lief es bislang unverletzten Besuchern heiß und kalt über den Rücken. Gänzlich frei durch den Raum ließ Fakespace seine Besucher fliegen: wie Superman bewegte sich der Betrachter durch eine imaginäre Welt. Die 3D-Welt konnte durch das Boomdisplay von Fakespace besucht werden. Auch akustisch wird einiges geboten, der 3D-Sound von Crystal River Engeneering bombardierte den virtuellen Wanderer mit feinstem Surroundsound. Die vordefinierte Fahrt durch eine wundervolle Welt der Schwerelosigkeit protzte mit ständig wechselnden Eindrücken vom geschlossenen Zimmer bis zur Großstadt. Nachdem es Cyberspace-Pionier VPL Research aus dem Rennen warf, wobei der Cyber-Papst und



Private Kleinanzeige in





Mit 5 Mark dabei!




Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❐ **Amiga** ❐ **C 64/128** ❐ **MS-DOS-PCs** ❐ **Atari ST** ❐ **Game Gear** ❐ **Mega Drive** ❐ **Lynx**
❐ **GameBoy** ❐ **PC-Engine** ❐ **Super Famicom** ❐ **Kontakte** ❐ **Diverses**
DM 5,– liegen ❐ bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Die Sterne der Spieler

Nachdem wir in der letzten POWER PLAY eine schmucke Papierschwalbe aus der Astrokarte gebastelt haben, gibt es diesen Monat unverbindliche Vorschläge für weitere Verwendungsmöglichkeiten: Einrahmen und auf den Nachttisch stellen (das Foto der/des Freundin/Freundes muß natürlich weichen), unsinkbare Papierschiffe basteln, Konfetti herstellen und einige hundert Astrokarten bündeln und an die Altpapiersammlung weiterleiten. Weitere Alternativen sind willkommen, die Anschrift der Redaktion sollte bekannt sein.

Die Waage auf einen Blick

Spielertyp:	Der Künstler
Element:	Luft
Planet:	Venus
Lieblingsfarbe:	Violett
Positive Eigenschaften:	Stilvoll, zärtlich, diplomatisch, feinsinnig
Negative Eigenschaften:	Abhängig, affektiert, manipulierbar, launisch
Berühmte Waagen:	John Lennon, Brigitte Bardot, Roger Moore, Catherine Deneuve
Typischer Waage-Spruch:	"Mein Geschmack ist einfach: Immer nur das Beste" (Oscar Wilde)

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❑ Ja ❑ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Postfach 13 04

D-85531 Haar b. München

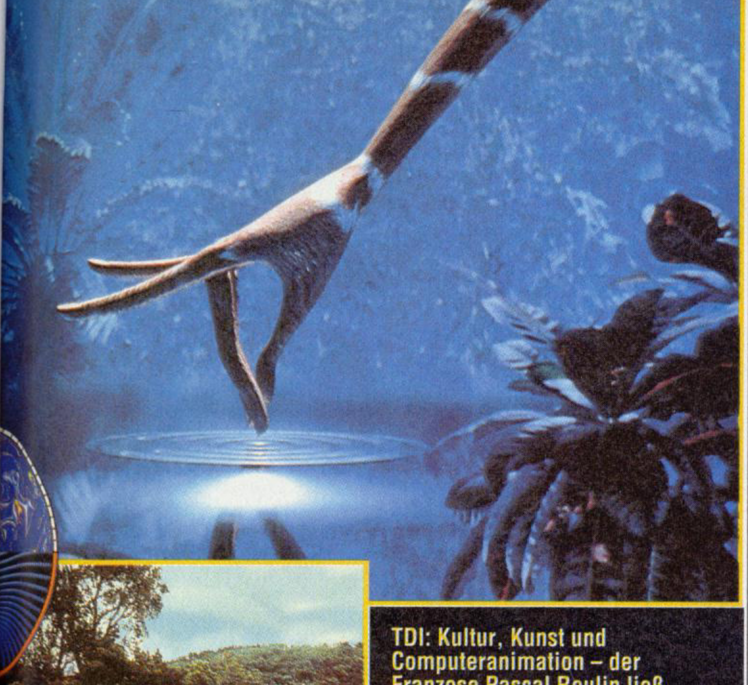
Waage

24.September bis 23.Oktober

Waagen findet man bei jedem Lebensmittelhändler, aber (fast) nie in der Nähe eines Spielesystems: Die meisten Computer- und Videospiele bringen die sonst so harmonische Waage aus dem Gleichgewicht. – Chaos, Hektik und Streß zerstören die stilvoll-künstlerische Ader der Waage: Überall wo sich mehr als zwei Objekte bewegen, fühlt sich die Waage überfordert. Hardcore-Action à la *Viewpoint* oder *Last Resort* läßt die Waage gänzlich kippen — wenn sie spielt, dann nur durchgestylte und edle Computerspiele, wie die Golfsimulation *Links 386PRO*. Golf ist ohnehin der typische Waagen-Sport: Ruhig, exklusiv und stilvoll. Legendär bei Waagen ist der ausgeprägte Sinn für Schönheit und Ästhetik – entsprechend würden sich Waagen auch nie einen sperrigen PC auf ihren Glasschreibtisch stellen, ein zierliches Apple PowerBook oder eine wertvolle Sun-SPARC-station entsprechen schon eher dem Geschmack des spendablen Sternbildes.

Was spielt die Waage?

Amiga:	Whirlwind Snooker
Game Boy:	Side Pocket
Mega Drive:	PGA Tour Golf
MS-DOS:	Links 386PRO
Super Nintendo:	Hole in One



TDI: Kultur, Kunst und Computeranimation – der Franzose Pascal Roulin ließ Frauenhände tanzen.
TDI: In Renaults Raacon fährt ein virtuelles Auto durch eine reale Landschaft.

ted-Display-Erfinder Jaron "Rasta" Lanier ebenfalls vom Bankrott hinweggerafft wurde, darf sich Fakespace endlich zu den großen der Szene zählen. Laut Jim Stringer, einem führenden Mitarbeiter bei Fakespace, ist das Boom Display speziell in Museen beliebt. Die leicht erlernbare und unkomplizierte Bedienung macht das Display dort zu einem begehrten Medium. Ein neues Head-mounted-Display, das sich mit einer Auflösung von 1280 x 960 Pixeln pro Auge von der Konkurrenz abhebt, wurde von n-Vision vorgestellt. Der Helm für Heim und Herd und jedermann war aber auch auf der Siggraph noch nicht zu entdecken. So wird der Hobby-Cyberpunk auch in diesem Weihnachtsgeschäft vergeblich nach einer brauchbaren Virtual Reality-Ausrüstung Ausschau halten. Der Preis für die Sensorautomatik, die meist von Polhemus kommt, wird auch in absehbarer Zeit nicht unter 5000 Dollar sinken - Für unsere Haushaltskasse eine Nummer zu groß.

Weitaus preisgünstiger sind Blicke durch die Crystal Eye-Brillen der Firma StereoGraphics zu haben. Die einfachste Version der 3D-Brille darf man sich für die schon angenehmer klingende Summe von 300 Dollar überstülpen. Das Funktionsprinzip der Crystal Eye-Brillen ist mit einer speziellen Grafikdarstellung verquickt. Dazu wird mit einer speziellen Grafikkarte die Bildwechselfrequenz von 60 auf 120 Bilder pro Sekunde erhöht und auf einen ordentlichen Multisync-Monitor projiziert. Mit einem optischen Trick schließt die Crystal Eye-Brille alle Sekundenbruchteile jeweils eine Linse und dadurch ist es wiederum möglich, beide Augen voneinander unabhängig anzusteuern und so ein räumliches Bild zu erzeugen.

Die passende VR-Software kann man bei drei Firmen bestaunen: Die Standardumgebung, die auf allen denkbaren Maschinen verfügbar und Quasistandard ist, kommt vom Cyberspace-Pionier Sense 8. Inzwischen konnte man sich bei den Ex-Autodesklern sogar zu einer Windows-Version des Worldtool-Kit durchringen. Anbieter Nummer Zwei ist Auto-



Cyberspace zum Anfassen – Sense 8 liefert das Worldtoolkit

Softimage: Christopher Landret vom North Carolina Supercomputing Center setzte die Biographie von Franz Kafka um – Data Driven: The Story of Franz K.

desk persönlich, das seit kurzem auch in Deutschland verfügbare CDK (Cyberspace Developer Kit) ist allerdings kein abgeschlossenes Programm, sondern eine Sammlung von C-Bibliotheken. Relativ neu im Geschäft der synthetischen Welten ist die britische Firma Superscape. Ihr VRT 3 wird zwar erst Ende des Jahres verfügbar sein, machte auf der Siggraph aber schon einen hervorragenden Eindruck.

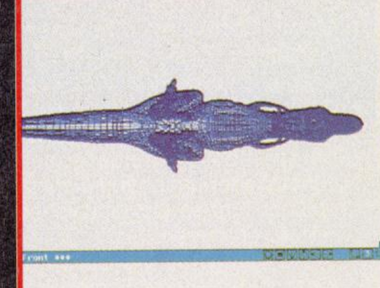
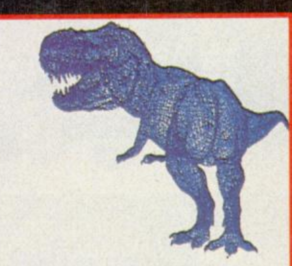
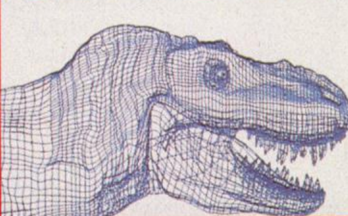
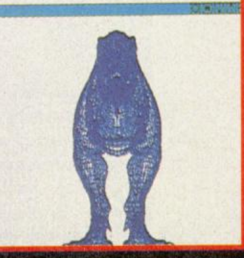
Hi-Tech-Flair

Der Hardware-Gewinner der Siggraph war ohne Frage Silicon Graphics. Selbst gab man sich kalifornisch locker, die Stammbesatzung der Messe rückte immerhin in T-Shirt und kurzen Hosen an, und ließ sich keinerlei Streß anmerken. Ein Platz vor der ständig umlagerten Indy war trotzdem kaum zu ergattern. Die Indy ist eine Freak-Maschine der dritten Dimension: Der Unix-Rechner wird von einem 100 MHertz, 64 Bit RISC-Prozessor angetrieben, zur Standardausrüstung gehört außerdem ein 15-Zoll-Monitor und eine Videokamera. Zum Anschluß an die Außenwelt wurde der Indy eine ISDN-kompatible Schnittstelle verpaßt, die Videokonferenzen per Rechner ermöglicht.

Außer auf die kompromißlosen SGI-Freaks zielt die Indy auf den 2D-Layout-Markt. Überall wo Macs bei schmackigen Farbverläufen und Dutzenden von True Color-Bilder langsam in die Knie gehen, fängt die Indy erst an, warm zu werden. Eines der aufregendsten Geräte fand der neugierige Fachbesucher am Stand von Apple. In einer kleinen Nische durfte auf dem ersten funktionierenden PDA (Personal Digital Assistant), dem Newton, probegemalt werden. Nicht nur für SGI-Besitzer interessant war die Vorstellung von Open GL. Das standardisierte Grafikpaket wird in Zukunft für eine saubere Grafikkompatibilität unter verschiedenen Systemen sorgen. Wie in einem Märchen standen Macintosh, SGI und ein PC in trauter Eintracht nebeneinander und ließen es sich unter Open GL gutgehen. Die Mediavision-Tochter Pellucid, die eigene Entwickleranteile an Open GL hat, entwickelt an einer optimierten Open GL-Grafikkarte für den PC, die mit Auflösungen bis 1280 x 1024 Punkten in True Color-Qualität arbeiten wird.

Pixelpracht

Mit der richtigen Systemperformance und einer feschen Grafikkarte in petto, fehlt nur noch die passende 3D-Render-Software, um die Grafikpracht auf den Monitor zu zaubern. Selbst dem ahnungslosesten Messebesucher war bald klar, daß unter den professionellen Raytracing- und Render-Software-Herstellern die Messer gewetzt werden. Billigangebote und Firmenfusionen lassen noch einiges für die Zukunft erhoffen. Im PC-Bereich dominierten zwei Programme: Als USA-Premiere zeigte Autodesks das 3D-Studio Release 3 - Neue Funktionen wie Netzrendering, ein zeitgemäßer Materialeditor und ein ganzer Sack voller neuer

Alias: Schon das Wireframe des Jurassic Park Tyrannosaurus Rex macht einen furchteinflößenden Eindruck



Alias: In Worldbuilder Inc. wurde die Schnittstelle zwischen Alias und der Multimedia-Konsole 3DO getestet

Tetris-Erfinder Alexej Pajitnov auf der Suche nach El Fish-Renderroutinen

Spezialeffekte sorgte bei den Anwendern für freudige Überraschungen. Das zweite PC-Highlight war die Konvertierung des fantastischen Real 3D's, das bisher nur auf dem Amiga zu bestaunen war.

Etwas belebter und teuerer ging es bei den SGI-kompatiblen Grafikprogrammen zu. Immer noch ganz vorn dabei sind die Computeranimationsveteranen von Pixar. 1979 auf Initiative von George Lucas gegründet, hat Pixar mit Renderman immer noch ein heißes Eisen im Feuer. Inzwischen gab Ed Catmull, Firmenchef und Mitbegründer von Pixar, eine neue Firmendevise aus: Neben der Unix-Software läßt Pixar nun auch Apples Macintosh und den PC nicht mehr in Ruhe. So durfte auf der Messe Typestry, eine Sammlung von 3D-Schrift-Behandlungs-Tools für PC und Mac bewundert werden, mit dem unter anderem das Logo dieses Artikels gerendert wurde. Show Place ist eine kompatible Mac-Version des echten Unix-Rendermans. Namhafte Hersteller wie Alias, TDI, Softimage oder Wavefront schoben hauptsächlich neue Module für ihre fertigen Programme nach. Für eine grafische Revolution im Spielesektor könnte Alias avancieren. Für die professionelle Render-

software wurde ein Konverter von Alias-Animationen in ein 3DO-kompatibles Grafikformat vorgestellt. Die Konvertierung setzt nicht nur das Grafikformat auf 3DO-Niveau, sondern optimiert auch gleich die Geschwindigkeit für die 3DO-Spezialchips. Damit werden Texture Mapping und Polygon-Bewegungen auf dem 3DO zur ultimativen Grafikshow. Die ersten Animationen von *World-builder Inc.* durften schon in ganzer Pracht bestaunt werden und dürften den Spielebereich revolutionieren.

Grafik Park

Ein Film überschattete die Siggraph wie ein Saurier den Urwald: "Jurassic Park". Verständlicherweise wollte jede Firma ein paar Lorbeeren der besten Spezialeffekte einheimsen - es ist also nicht verwunderlich, daß mindestens eine Saurieranimation an jedem Stand lief. Definitiv genutzt haben die Spezialisten von ILM die Software von Alias, Softimage und Pixar. Die totale Aufklärung zum Thema Tricks und Spezial FX in Jurassic Park bekommt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Speakers Corner

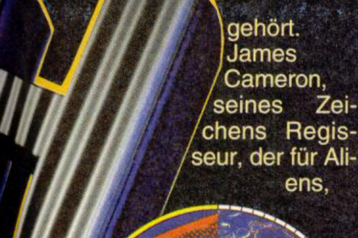
Parallel zur Ausstellungsmesse fanden auf der Siggraph verschiedene Kurse und Seminare statt. Wie bei einer Vorlesung wurde eine Thematik meist von einer internationalen Kapazität erläutert und anschließend mit dem Publikum diskutiert. Die Höhepunkte der Siggraph-Seminare, wenn nicht sogar der Messe, waren Trip Hawkins Vorstellung des 3DO und Aliens-Regisseur James Camerons Vortrag über Digital Domain. Nach Trip Hawkins 3DO-Vorstellung blieb kein Auge trocken - zwar ließen sich Demo-CD und ein 3DO-Prototyp noch zu keiner Zusammenarbeit überreden - doch dem Publikum war nach dem Abschluß seines Vortrags klar, daß ein 3DO in jeden Haushalt

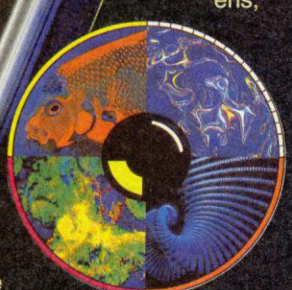
Insidertreffs

Das Problem ist auch hierzulande nicht unbekannt: Wohin geht der Programmierer, Animator oder Computerfreak, wenn der Strom versiegt oder der Rechner gerade anderweitig beschäftigt ist - auf der Siggraph ein klarer Fall - ins Electronic Cafe. Drei Ecken hinter dem Santa Monica Boulevard, eine von Los Angeles häufig befahrensten Hauptverkehrsstraßen, sammeln sich kurz nach sieben die ersten Gäste. Schon die Sponsorenliste des Cafes läßt einiges erwarten. Trotz Rezession wurde von einem Firmenkonsortium, die Liste reicht von Apple bis Syquest, Dollars und Material locker gemacht. Mit den Kontakten wurde nicht nur die recht einfache, aber praktische Einrichtung organisiert, sondern auch einige Tische modernster Elektronik. Bei der Computerprominenz mit Begeisterung aufgenommen, verwandelte sich das Electronic Cafe nach kurzer Zeit zum absoluten Insidertreff. Natürlich durften neben verschiedenen Stärkungsgetränken einige elektronische Spielereien nicht fehlen. Außer einer ganzen Bank an Computerzubehör findet der entspannungswillige Freak ein Bilddatentelefon, das gekoppelt mit einem Breitwandprojektor das Gegenüber an die Cafewände holt. Ein Small Talk mit anderen Bildtelefonbesitzern in San Francisco oder Tokio gehörte zum guten Ton.



In der Cyberspace Gallery prallen Welten aufeinander: Kunst und Computer. Trotz vieler Kritiker, die Computerart eher für Kommerz als Kunst halten, hat die Computerkunst inzwischen eine beträchtliche Popularität erreicht: 25 Künstler, darunter Nessim, Flax oder Acevedo ,zeigten ihre Kunstwerke auf eine unkonventionelle Art und Weise. Trotzdem durfte der Betrachter über die Werke, die sich um und mit dem Computer beschäftigen, geteilter Meinung sein.





gehört. James Cameron, seines Zeichens Regisseur, der für Aliens, The Abyss oder die beiden Terminator-Filme verantwortlich zeichnete, darf sich nun Firmenbesitzer nennen. Mit von der Partie bei Digital Domain ist Ex-ILM-Boss Scott Ross und Special FX-Guru Stan Winston. Spezialeffekte gehen mit Digital Domain Hand in Hand: die in Venice gegründete Firma wird sich mit einer ausschließlich digitalen Welt befassen: vom Film bis zu interaktiven Medien sind Digital Domain keine Grenzen gesetzt.

TDI: Devils Mine von L.B.O. wurde als eine der besten Animationen gefeiert – die Horrorfahrt wird in einem Cyberspace-System verwendet

Cinemania

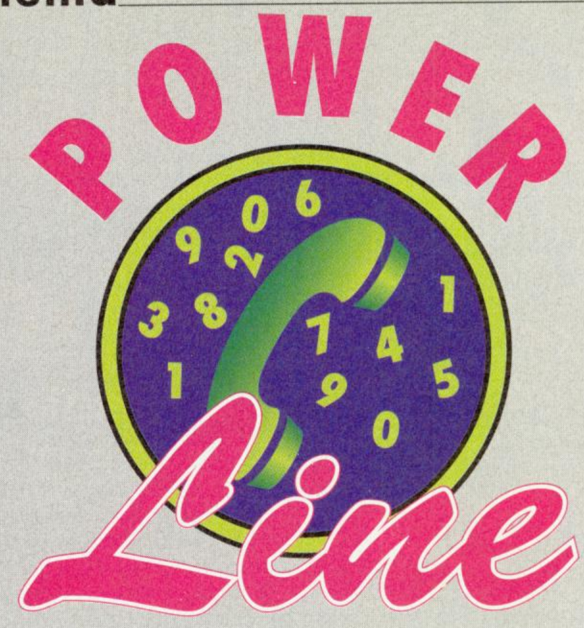
Die wichtigste und abschließende Veranstaltung der Siggraph ist das Electronic Theater. In der fast zweistündigen Kinovorstellung wurde mit Szenenapplaus für die besten Computeranimationen des Jahres nicht gespart. Wie sollte es anders sein: Als Highlight dieses Jahres wurden die Dinosaurier des Jurassic Parks gefeiert. Für die knapp 8 Minuten Computeranimation in Jurassic Park mußte Regisseur Steven Spielberg einen satten Happen seines 70 Millionen-Dollar-Budget loseisen. Ebenfalls bis zum Anschlag stieg das Stimmungsbarometer bei Devils Mine von L.B.O.: die Fahrt durch eine brüchige Bergbaumine wurde ursprünglich für eine virtuelle Geisterbahn entwickelt. In kultureller Potenz produzierte sich Pascal Roulin. Mit Morpheffekten ließ er Frauenhände das Duett der Oper Lakme nachahmen.

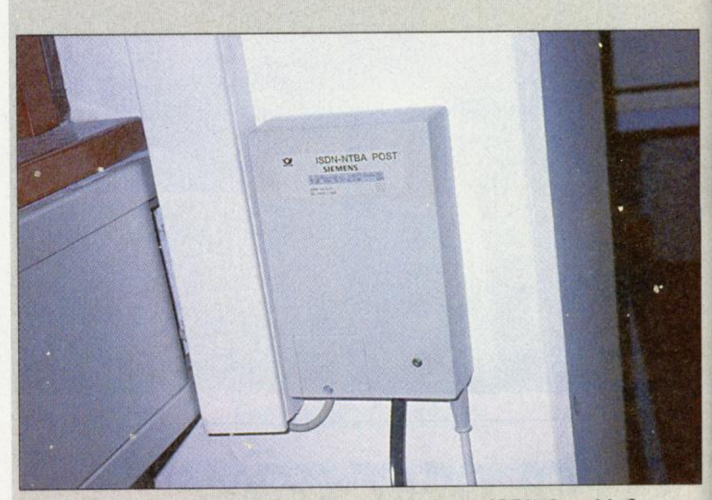


Resümee

Professionelle Computergrafiken werden immer besser und vor allen Dingen billiger. Dadurch dürfen sich computergenerierte Spezialeffekte immer häufiger und realistischer in Filmen präsentieren. In greifbare Nähe rückt der vollständig computergenerierte Film, in dem selbst die Schauspieler vom Computer übernommen werden. Mit wachsender Rechenpower wird die Spielebranche ihre Vorteile aus dieser Entwicklung ziehen. Bereits absehbar ist, daß Film und Spiel verschmelzen werden. Ein ganz heißer Kandidat in Sachen interaktiver Film und Realspiel ist MPEG-Kompression. Die bald erscheinenden MPEG-Filme und zahlreiche CD-Spiele mit MPEG-Animationen werden die Lücke zwischen Spiel und Film bald schließen. Virtuell Reality wird für den Spielemarkt noch eine Weile tabu bleiben, die Preise für Hard- und Software lassen eine brauchbare VR-Ausrüstung für den Heimgebrauch jedenfalls zur Zeit in weite Ferne rücken. *cd*







Schnell, aber nicht ganz preiswert: So sieht ein ISDN-Anschluß aus

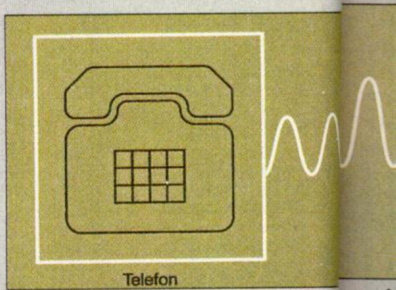


Ohne passendes Modem nützt der tollste ISDN-Anschluß nichts: So sieht ein ISDN-Einbaumodem aus.

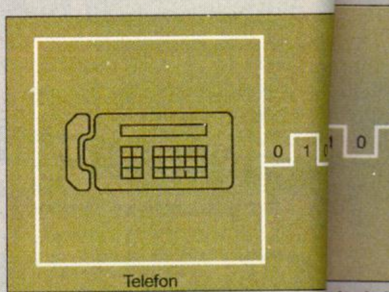
Normalerweise genießt die deutsche Telekom nicht gerade den besten Ruf, wenn es ums Thema Geschwindigkeit und Kundenservice geht. Monatelange Wartezeiten bis der ersehnte Telefonanschluß gelegt ist, sind auch heute keine Seltenheit. Zudem klagen die härtesten Verfechter des ungehemmten Datentransfers über schleppende Übertragungsraten im "normalen" Telefonnetz. Eingefleischte Technojünger schieben ihre Daten deshalb nur noch per ISDN durch die Kabel.

Wer Fragen oder Anregungen und Zugang zum *CompuServe*-Netz hat, kann sich mit seinen Fragen und Vorschlägen auch direkt an *POWER PLAY*-Redakteur Michael Hengst wenden.

Hier die E-Mail-Adresse: 71333,665. *mh*



So läuft eine herkömmliche Verbin



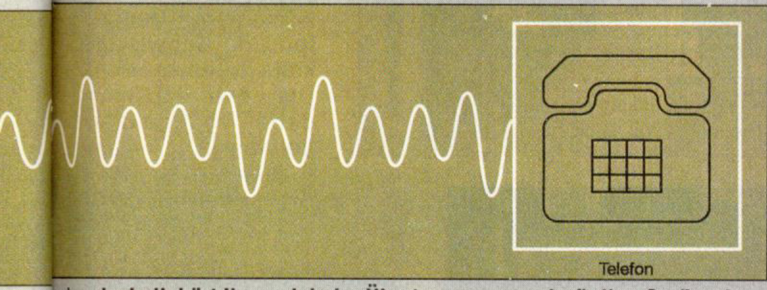
So sieht's bei ISDN aus: Die Date

Sauschnell

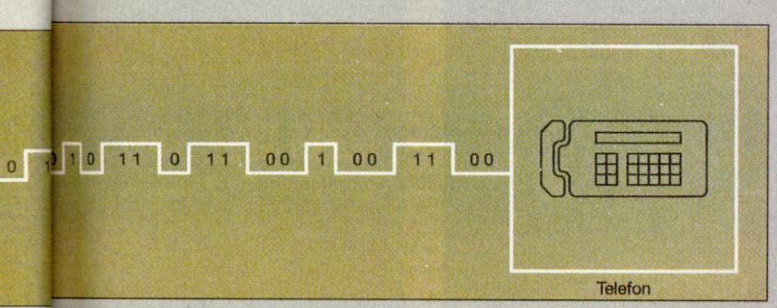
Geschwindigkeit ist Trumpf. Vor allem für Datenreisende. Kostet doch jede Minute, die unser Modem an der Strippe hängt, bares Geld. Vor ein paar Jahren waren viele Telefonjunkies noch mit einem 300 Baud-Akustikkoppler zufrieden, heute jagen moderne Modems die Daten mit 14400 Baud (Bits pro Sekunde) durch die geplagten Telekom-Drähte. Statt Baud verwenden jedoch die meisten Telekom-Fernfahrer die treffendere Bezeichnung **CPS** oder ausführlich **Characters per Second**. Bei einer relativ störungsfreien Verbindung zwischen zwei 14400-Modems sind so Übertragungsraten von durchschnittlich 1800 CPS drin. Zum Vergleich: Bei einer 2400er Connection dümpeln die Daten mit schlaffen 300 CPS durch die Leitung.

Angesichts wachsender Datenmengen, die heutzutage durch die Leitungen dampfen, sind selbst die flottesten Modems überfordert. So dauert beispielsweise die Übertragung von rund 6 Megabyte mit einem 14400-Modem fast eine Stunde. Und Datenmengen in solchen Größenordnungen sind schon lange keine Seltenheit mehr. Gewiefte Technofreaks, denen es nie schnell genug sein kann, greifen deshalb auf das digitale Netz der Telekom zurück. **I**ntegrated **S**ervices **D**igital **N**etwork nennt sich diese Weiterentwicklung des herkömmlichen Telefonnetzes. Anstatt die Daten wie gewohnt analog zu übertragen, flutschen die Bytes via ISDN digital zum Empfänger. Mit Erfolg: ISDN ermöglicht Datenübertragungen mit Geschwindigkeiten von 64000 Bits pro Sekunde oder besser, 8000 CPS. Die oben angesprochene Übertragung einer Datei von 6 MByte würde via ISDN nur rund 12 Minuten benötigen – allerdings nur, wenn die angewählte Gegenseite ebenfalls über einen ISDN-Anschluß verfügt.

Das Plus an Übertragungsgeschwindigkeit spart nicht nur Zeit, sondern auch Geld. Apropos Geld: Die Installation eines ISDN-Basisanschlusses kostet 130 Mark, zusätzlich fallen monatliche Gebühren in Höhe von 74 Mark an. Dafür lassen sich aber dann bis zu acht Endgeräte wie Fax oder Modem (allerdings "nur" vier Telefone) gleichzeitig an einem solchen Anschluß betreiben. Ein weiterer Vorteil: Ihr könnt während des Telefonierens gleichzeitig Faxe verschicken oder via Modem Daten übertragen. Ein ISDN-Modem ist, je nachdem, was Ihr für einen Computer habt, schon ab rund 900 Mark zu haben. Beispielsweise bietet die Firma C.E.C. in Nürnberg ein preiswertes ISDN-Modem, nebst passendem Treiber für Terminal-Software wie *Telemate*, für PCs und Amigas an. Ob sich eine solche Investition lohnt, hängt natürlich davon ab, wieviel Daten Ihr täglich übertragen müßt. Wer nur ein paar Texte hin- und herschiebt, kommt Ihr mit einem herkömmlichen Modem auf alle Fälle aus. Knattern aber durch Eure Leitung Tag für Tag ein paar Megabyte, ist die Übertragung per ISDN langfristig billiger. Bevor Ihr jetzt aber freudestrahlend losrennt, um einen ISDN-Anschluß zu beantragen, solltet Ihr bei der lokalen Zweigstelle der Telekom nachfragen, ob ein Anschluß in Eurem Ort überhaupt möglich ist. Denn einige Bereiche sind zur Zeit noch nicht für ISDN geeignet – die Kabel werden noch verbuddelt. *mh*



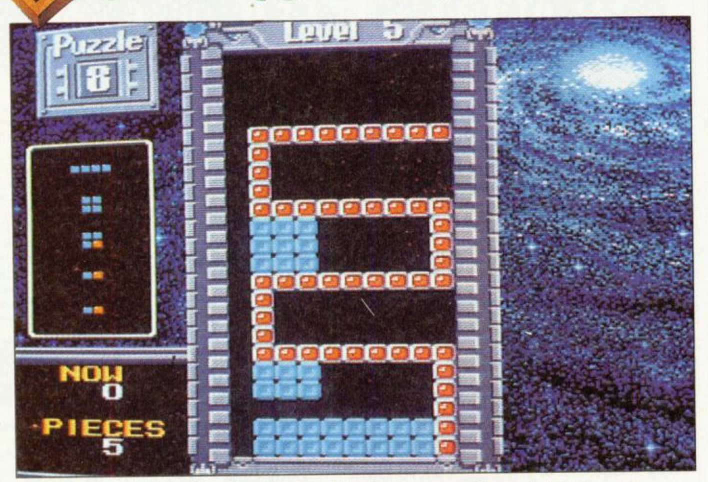
indu… alog, deshalb hört Ihr auch beim Übertragen so merkwürdige Geräusche.



en w… digital durch die Leitung gejagt.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Kawoom!!!



Denkfix: ***Bombliss*** **in der Puzzle-Variante zum Abspeichern.**

Bombliss & Super Tetris

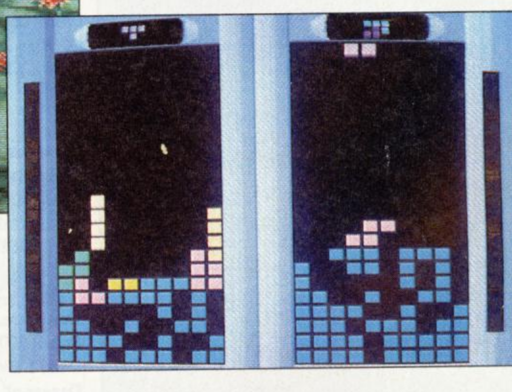
Bauwut: Solospielern werden Hindernisse in den Weg gelegt

Ihr spielt gern mit Kanonenschlägen? Am wohlsten fühlt Ihr Euch, wenn es ordentlich kracht und die Fetzen fliegen? Der Geruch von Schwarzpulver und brennenden Lunten ist das Größte? Dann dürfte *Bombliss* genau das richtige Stöffchen für Euch sein. Bisher durften sich pyromanisch veranlagte Videospieler nur via Hudsons *Bomberman* die Granaten um die Ohren hauen, bei Mehrplayer-Geschicklichkeitsspielen mit Bombfaktor war die Ausbeute dagegen mager. Diese Lücke wird jetzt konsequent von Bulletproofs *Bombliss* geschlossen.

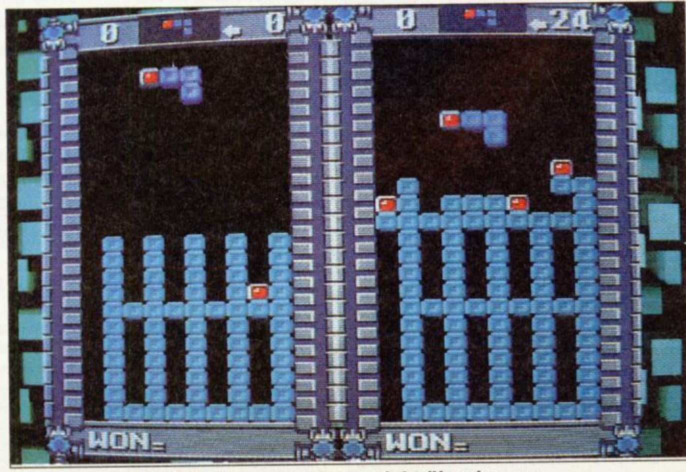
Die Zutaten für das neue Geometrievergnügen sind denkbar einfach. Man nehme das Spielprinzip von *Tetris*, inklusive altbekannter Klötzchen, Steuerung und Sammelbecher und baue als zusätzlichen Anreiz hochexplosive Steinchen ein. Die fallen natürlich nicht in schöner Regelmäßigkeit vom Bildschirmhimmel, sondern sind genauso zufällig verteilt wie die übrige Klötzchenpest. Dreht und plaziert man die roten TNT-Steine entsprechend geschickt, dann kann man zusätzlich zu den bekannten *Tetris*-Reihen praktische Bomben bauen, die gleich den halben Bildschirm wegfetzen. Ausgelöst wird der Sprengstoff, wenn die jeweilige Reihe, in der die Bombe liegt, vom Bildschirm verschwindet. Wer besonders geschickt baut und taktiert, räumt so alle Steine auf einmal ab. Ihr könnt die Sprengerei entweder allein, gegeneinander oder im Puzzle-Modus veranstalten. Dann werden Euch bestimmte Elemente vorgegeben, die Ihr so plaziert, daß alle mit einer einzigen Explosion verschwinden.

Wem das alles zu feurig wird, der kann sich am guten alten Zweispieler-*Tetris* versuchen, das ebenfalls in dem Modul schlummert. Wie in der hochgelobten Game-Boy Version werden von Euch abgeräumte Reihen dem Gegner untergeschoben, der bald verzweifeln wird. – Es sei denn, der feindliche Bauer ist schneller als Ihr.

Selbstverständlich könnt Ihr auch die graue Eminenz aller Geschicklichkeits- und Knobelspiele allein, zu zweit und in mehreren Varianten und Schwierigkeitsstufen spielen. Die Level darf man dabei vollkommen frei wählen. *vw*



Untergeschoben: Rache für den Doppel-Tetris!



Weggesprengt: Harte Mauern dürfen nicht überdauern

Super

Ich hatte mir zwar fest vorgenommen das nächste *Tetris*-Derivat konsequent in Grund und Boden zu werten, aber vor *Bombliss* geht selbst der härteste Cloning-Gegner in die Knie. Bulletproof hat Pajitnovs Klassiker mit gerade genug neuem Sprengstoff versehen, um die altbewährten spielerischen Tugenden nicht zu überdecken. Wenig Spielelemente, ein klares, leichtverständliches Prinzip, ideale Pad-Steuerung und drängende Zeitnot fesseln sofort vor den Bildschirm. Selbst alte *Tetris*-Veteranen werden durch Bomberei und knackige Puzzle-Aufgaben nachhaltig motiviert. Eine Klasse für sich ist bei beiden Spielvarianten der Zweier-Modus. Den Mitmenschen gründlich die Laune zu verderben, macht eben jedem Spaß. Ein zeitlos gutes Spiel zusammen mit einer gelungenen Variation auf einem Modul, was will man mehr.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: BulletProof
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Japan- Import

SUPER NES 86%

Grafik: 29% **Sound: 45%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Batterie, Zwei-Spieler-Modus



Paket
3 Spiele – ein Preis
DM 210,–

AM	Alien Breed Spezial	AM	Monkey Island I
AM	Battle Isle Data Disk 2	AM	Pinball Dreams
AM	Body Blows	AM	Pinball Fantasies
AM	Bundesliga Man. Prof. 2.0	AM	Pirates
AM	Civilisation	AM	Project X
AM	Eishockey Manager	AM	Sensible Soccer
AM	Eye of the Beholder I	AM	Silent Service 2
AM	F-16 Falcon	AM	Streetfighter II
AM	F-16 Falcon Mission 1 + 2	AM	Syndicate
AM	Fire & Ice	AM	Turrican
AM	Goal	AM	Turrican II
AM	Maniac Mansion	AM	Zool
AM	McDonald's Land		

Paket
3 Spiele – ein Preis
DM 235,–

PC	A320 Europa	PC	Pirates
PC	Aces Mission Disk	PC	Sensible Soccer
PC	Aces of the Pacific	PC	Silent Service 2
PC	Battle Isle Data Disk 2	PC	Strike Comm. Speech Pack
PC	Bundesliga Man. Prof. 2.0	PC	Strike Commander
PC	Comanche Mission Disk	PC	Syndicate
PC	Eishockey Manager	PC	Whales Voyage
PC	Eye of the Beholder I	PC	Wing Commander
PC	Eye of the Beholder II	PC	Zool
PC	Eye of the Beholder III	PC	XWing Mission Disk
PC	Flashback	PC	Indiana Jones – The last Crusade
PC	Maniac Mansion	PC	Transarctica
PC	Monkey Island 2		

Tip des Monats:
Maniac Mansion 2
Einen abgekühlten Hamster kann man mit einem Pullover wärmen den man in der Gegenwart 200 Jahre wäscht.

Angenbot des Monats: „Maniac Mansion 2" DV DM 79,–

AM12	Alien Breed 2 *	DA	Vorb.
AM12	Burntime *	DV	72,–
AM12	Hattrick *	DV	72,–
AM12	Ishar 2 *	DV	65,–
AM12	James Pond 2	DA	51,–
AM12	Jurassic Park *	DV	65,–
AM12	King's Quest 6 *	DV	Vorb.
AM12	Sim Life	DV	86,–
AM12	T.F.X *	DA	Vorb.
AM12	Transarctica	DV	Vorb.
AM12	Wing Commander 1 *	DA	65,–
AM12	Zool	DA	51,–
AM	A-Train	DV	86,–
AM	Ambermoon *	DA	Vorb.
AM	Apocalypse *	DA	51,–
AM	Arabian Nights	DV	65,–
AM	Armour Geddon 2 *	DA	65,–
AM	B-17 Flying Fortress	DA	72,–
AM	Bazooka Sue *	DV	86,–
AM	Burntime *	DV	72,–
AM	Chaos Engine	DA	51,–
AM	Chuck Rock 2	DA	51,–
AM	Combat Air Patrol *	DA	65,–
AM	Creepers *	DA	65,–
AM	Darkmere *	DA	Vorb.
AM	Das schwarze Auge 2 *	DV	Vorb.
AM	Der Patrizier	DV	72,–
AM	Dogfight *	DA	72,–
AM	Dune II	DV	58,–
AM	F17 Challenge	DA	34,–
AM	Flashback	DV	65,–
AM	Global Gladiators	DA	51,–
AM	Goblins 3 *	DV	Vorb.
AM	Gunship 2000	DA	63,–
AM	Hattrick *	DV	72,–
AM	Hired Guns *	DA	65,–
AM	Indy 4 Adv.	DV	86,–
AM	Ishar 2	DV	58,–

AM	Jurassic Park *	DV	58,–
AM	Lemmings 2	DA	65,–
AM	Lionheart	DA	58,–
AM	Liperation – Captive 2 *	DA	58,–
AM	Lothar Matthäus *	DV	65,–
AM	Nickey Boom 2	DA	65,–
AM	One Step beyond	DA	51,–
AM	Pinball Illusions *	DA	Vorb.
AM	Prophecy of the Shadow *	DV	72,–
AM	Ragnarok *	DA	Vorb.
AM	Scenario *	DV	65,–
AM	Sim Farm *	DV	Vorb.
AM	Space Hulk *	DA	65,–
AM	St. Thomas *	DV	72,–
AM	Startreck *	DV	Vorb.
AM	Super Hero *	DA	65,–
AM	The Lost Vikings	DV	72,–
AM	Traps'n'Treasures	DV	65,–
AM	Turrican III *	DA	Vorb.
AM	Wizardry 7 *	EA	Vorb.
AM	Yo! Joe!	DA	58,–
AM	1869	DV	72,–
AM	Formula 1 Grand Prix	DA	83,–
AM	Superfrog	DA	58,–
CD	7th Guest	DA	136,–
CD	Battle Chess SVGA	DA	108,–
CD	Blue Force	DA	80,–

CD	Burntime *	DV	94,–
CD	Der Patrizier	DV	101,–
CD	Gobliiins 1	DV	Vorb.
CD	Indiana Jones 4	DA	101,–
CD	Maniac Mansion 2	DA	101,–
CD	Monkey Island	DV	101,–
CD	Napoleonics	DA	94,–
CD	Ultima Underworld 1 + 2	DA	101,–
CD	Wing Commander 2 de Luxe	EA	122,–
PC	Aces over Europe *	DV	86,–
PC	Archer MacLean Pool	DV	65,–
PC	Betrayal at Krondor	DV	86,–
PC	Body Blows	DA	58,–
PC	Burntime *	DV	86,–
PC	Chaos Engine *	DA	Vorb.
PC	Comanche	DV	101,–
PC	Cyberrace *	DA	86,–
PC	Darksun *	DA	Vorb.
PC	Das schwarze Auge 2 *	DV	Vorb.
PC	Eight Ball Deluxe	DA	65,–
PC	Eye of the Beholder 3 *	DV	86,–
PC	Fields of Glory	DV	101,–
PC	Flight Simulator 5 *	EA	135,–
PC	Freddy Pharkas *	DV	79,–
PC	Gateway 2: The Homeworld	EA	65,–

PC	Goal *	DV	65,–
PC	Hired Guns *	DA	86,–
PC	Indy 4 Adv.	DV	93,–
PC	Jurassic Park *	DV	72,–
PC	Lands of Lore	EA	65,–
PC	Lemmings 2	DA	86,–
PC	Links 386 Pro	DA	101,–
PC	Links Course Disks	EA	44,–
PC	Lothar Matthäus *	DV	72,–
PC	Lotus 3	DA	65,–
PC	Might & Magic 5	DV	93,–
PC	NHL Hockey *	DA	86,–
PC	Patriot *	DA	86,–
PC	Pinball Dreams	DA	65,–
PC	Pirates! Gold	DV	101,–
PC	Prince of Persia 2	DA	72,–
PC	Privateer *	DA	93,–
PC	Ragnarok	DV	93,–
PC	Railroad Tycoon Deluxe	DA	93,–
PC	Rad Baron + Mission Disk	DV	86,–
PC	Return of the Phantom *	DA	93,–
PC	St. Thomas *	DV	86,–
PC	Streetfighter 2 *	DA	65,–
PC	Stronghold	EA	72,–
PC	Take a Break Pinball	DA	79,–
PC	Terminator 2 Chess	EA	86,–
PC	The Lost Vikings	DV	86,–
PC	Turrican 2 *	DA	Vorb.
PC	Twilight Zone *	EA	Vorb.
PC	Ultima 7	DV	86,–
PC	Ultima 7 – Teil 2 (Serpent Isle)	DA	79,–
PC	Wallstreet Manager	DV	86,–
PC	Wing Commander Academy	DA	68,–
PC	XWing	DA	93,–

- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM, Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM, Expreß zzgl. 7,– DM UPS-Gebühr anfragen, Ausland nur gegen Vorkasse.
- kostenlose Preisliste bitte anfordern.
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,– DM.
- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

- EA = englische Version, DA = deutsche Anl., DV = komplett Deutsch
- Vorbestellungen werden entgegengenommen
- die gelisteten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Gesamtprogramm.
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten!
- **Händleranfragen erwünscht**



Gewerbestraße 1 · D-88690 Uhldingen
Telefon 07556/710300 · Fax 07556/710399

Tödlichtblick



Schizophrenie in Vollendung: Rayden gegen Rayden im Mirror Match

gut

Der Titel "Hype des Jahres" ist *Mortal Kombat* so sicher wie ein Sieg Goros. Mit einem rekordverdächtigen Marketingfeldzug, künstlicher Modulknappheit und einer Vorbestellgebühr von zehn US-Dollar schürte Acclaim das *Mortal-Kombat*-Fieber, das vorherrschend in Amerika grassierte – Deutschland blieb vom Virus verschont. Zu Recht, denn *Mortal Kombat* ist kein Jahrhundertspiel. Wer laufend die Echtheit seiner Münzen an *Mortal-Kombat*-Spielautomaten überprüft, darf sich beruhigt im heimischen Spielezimmer einschließen und alle Verabredungen absagen: Auf dem Super Nintendo unterliegt das morbide Vergnügen dem standfesten Vorbild nur knapp. Die Mega-Drive-Variante muß zwar mehr Federn lassen, ist aber das beste reinrassige Zwei-Mann-Prügelspiel für Segas Maschine. Die vielen "Special Moves" sind amüsant und einfach auszuführen und die digitalisierte Grafik sorgt für knallhartes Kämpferklima. Gegner einer virtuellen Keilerei wird *Mortal Kombat* kaum bekehren, aber für Kampfsportfreunde ist Acclaims Marketing-Meisterleistung nach *Street Fighter 2* die beste Wahl.

Mortal Kombat

Ryu, Chun-Li, Blanka und ihre Komplizen regierten die Spielhöllen, bis ihnen die rivalisierende Bande aus Midways *Mortal Kombat* die Hegemonie streitig machte. –

Verlorener Kampf: Hatte Shang einen Wadenkrampf? (Sega)

Die brutale Mischung aus Ataris *Pitfighter* und *Street Fighter 2* mit digitalisierten Akteuren und einem hohen Verbrauch an Blutplasma sprengte in Amerika alle Rekorde und

Liu muß sich bücken um Sonya zu entzücken (Super NES)

ließ beim Flipper-Veteranen Midway die Kasse klingeln. Verdient *Street Fighter 2* mit seiner knallbunten Comic-Grafik noch Adjektive wie "niedlich" und "witzig", repräsentiert *Mortal Kombat* die blutige Wirklichkeit fernöstlicher Fehden in digitaler Reinkultur.

Sechs zänkische Desperados und die stramme Schönheit Sonya Blade streiten im "Shaolin Tournament for Martial Arts" um den begehrten Titel "Supreme Mortal Kombat Warrior" und einen Gutschein für zehn Flaschen Reiswein. Ob der zweitklassige Schauspieler Johnny Cage, der chinesische Fischer Liu Kang, Schwerverbrecher Kano oder Tiefkühlspezialist Sub-Zero: Alle wollen Shang Tsung ablösen, der seit 500 Jahren mit dem Titel prahlt.

Doch der Weg zum Sieg ist blutiger als der Inhalt der Vorratskammer von Graf Dracula: Habt Ihr Eure sechs Mitstreiter in zwei Gewinnsätzen ins Nirvana geschickt, müßt Ihr in drei "Endurance Matches" in einer Runde gegen zwei Krieger antreten. Falls Eure Energieleiste nicht bereits vorzeitig Konkurs anmeldet, trefft Ihr im nächsten Kampf auf "Grand Champion" und Kinderschreck Goro. Gerüchten zufolge verlebte Goro seine Kindheit im Reaktorschacht eines Atomkraftwerkes – vier Arme und ein abnormes Äußeres sprechen für sich.

Dem "strahlenden" Sieger winkt ein Auftritt im Finale gegen Shang Tsung höchstpersönlich. Gegen dessen magische Kräfte sind Johnnys "Shadow Kick", Sub-Zeros "Deep Freeze" oder Raydens "Flying Thunderbolt" und die anderen *Mortal-Kombat*-Spezialattacken allerdings harmloser als die neusten Bambi-Trickfilmabenteuer. Zu Trainingszwecken und um persönliche Kontroversen schlagkräftig auszudiskutieren, bietet *Mortal Kombat* erwartungsgemäß einen Zweispielermodus.

Die englischen Konvertierungskoryphäen von Probe Software bekehrten *Mortal Kombat* zu einer Seelenwanderung in ein kleines Mega-Drive-Modul, für die Super-Nintendo-Variante tragen die amerikanischen Super-Nintendo-Spezialisten Sculptured Software (*Super Star Wars* für LucasArts, *WWF Wrestlemania* und *WWF Royal Rumble* für Ljn) die Verantwortung. Systembedingt gibt es zwischen beiden Version Differenzen in Sachen Grafik, Sound und Spielgefühl – Drumherum, Spieloptionen und Schlagvarianten sind allerdings homogen und entsprechen dem Automaten. *js*



Wahltag: Die verflixten Sieben



Johnny "Holzwurm" Cage gegen "Steinbeißer" Scorpion (Super NES)

Genre: Kampfsport
Hersteller: Acclaim/Arena
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Acclaim

SUPER NES 78%

Grafik: 73% **Sound: 62%**
Schwierigkeit: einstellbar

MEGA DRIVE 73%

Grafik: 66% **Sound: 40%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: –



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Anstoss	DV	x72,95	x79,95
Aces over Europe	DV	x69,95	
Betr. at Krondor	DV	69,95	
Burntime	DV	69,95	79,95
Day of Tentacle	DV	74,95	
Dune 2	DV		57,95

Titel		PC	Amiga
Eye of Behold. 3	DV	79,95	
Goal	DV	x59,95	49,95
Freddy Pharkas	DV	64,95	
Jurassic Park	DV		x54,95
Jurassic Ami 1200	DV		x59,95
Lands of Lore	DV	i.V	

Titel		PC	Amiga
Lothar Matthäus	DV	x64,95	59,95
Protostar	DV	79,95	
Star Trek	DV	79,95	x69,95
Syndicate	DV	77,95	59,95
Wallstreet Manag.	DV	79,95	
Wing Com. Acad.	DA	69,95	

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	69,95
A - Train	DV	89,95	77,95
A - Train Constr.	DV		42,95
Airbus Europa	DA	69,95	69,95
Airbus Amerika	DA	79,95	79,95
Alienbreed	DA	x64,95	
Alone in the Dark	DV	89,95	
Arabien Nights	DV		59,95
Archer McL. Pool	DA	x59,95	49,95
B-17 Flying Fortr.	DA	89,95	67,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	x79,95
Beauty and Beast	DV	79,95	
Blaster	DA		49,95
Blue Force	DV	x79,95	
Body Blows	DA	64,95	49,95
Bug Bomber	DA	59,95	57,95
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95
Burning Editor	DV	x34,95	
Buzz Aldr. Race	DA	79,95	
Campaign	DV	79,95	69,95
Campaign Data	DV	42,95	42,95
Chaos Engine	DA		49,95
Comanche	DV	82,95	
Comanche Data	DV	49,95	
Cyber Race	DA	x79,95	x79,95
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	i.V.
Der Patrizier	DV	77,95	67,95
Desert Strike	DA		57,95
Dog Fight	DA	89,95	64,95
Eish. Manager	DV	74,95	69,95
Elysium	DV	67,95	x57,95
Erben des Throns	DV	77,95	59,95
Fallen Empire	DV	84,95	79,95
Flies Att. on Earth	DV	79,95	67,95

Titel		PC	Amiga
Flashback	DV	67,95	62,95
Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	69,95
Global Gladiators	DA		54,95
Gobliins 3	DV	i.V	i.V.
Gunship 2000	DA	84,95	62,95
History Line 14-18	DV	77,95	77,95
Hook	DA	29,95	
Humans Race	DV	54,95	54,95
Indy 4 Adventure	DV	82,95	77,95
Ishar 2	DV	59,95	54,95
Inca	DV	89,95	
Jordan in Flight	DA	72,95	
Kings Quest 6	DV	79,95	
Legend of Kyrand.	DV	64,95	59,95
Lemmings 2	DA	79,95	62,95
Lionheart	DA		52,95
Lost in Time		i.V.	
Lost Vikings	DV	77,95	67,95
MC Donalds Land	DA	x64,95	
Might&Magic 5	DV	79,95	
Morph	DA		49,95
NHL Hockey	DA	82,95	
One Step Beyond	DA	x54,95	x54,95
Pinball Dreams	DA	59,95	
Pirates Gold	DV	x84,95	
Prince of Persia 2	DA	67,95	
Privateer	DA	89,95	
Ragnarok	DV	87,95	x79,95
Reach for t. Skies	DA	62,95	57,95
Return of Phant.	DV	x89,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	59,95	49,95
Simon the Sorcer.	DV	i.V	
Sim Ant	DV	79,95	79,95
Sim City Deluxe	DA	82,95	x82,95
Sim Earth	DV	87,95	79,95

Titel		PC	Amiga
Sim Life	DV	79,95	
Space Hulk	DA	79,95	x64,95
Streetfighter 2	DA	x54,95	49,95
Stone Keep	DA	i.V.	
Strike Command. und Speech	DA	119,95	
Strike Command.	DA	84,95	
StrikeCom.Speech	DA	39,95	
Stunt Island	DV	89,95	
Superfrog	DV	~	49,95
Take a Break Pinb.	DA	69,95	
Tornado	DA	77,95	x59,95
T.F.X	DA	i.V.	
Transarctica	DV	57,95	54,95
Traps'n Treasure	DA		64,95
Twilight 2000	DV	89,95	x69,95
Ultima 7 Part 2	DA	77,95	
Veil of Darkness	DV	77,95	
Walker	DA		62,95
War in the Gulf	DV	72,95	69,95
Whales Voyage	DV	72,95	59,95
Wizardry 7	DV	86,95	i.V.
Yo ! Jo	DA	64,95	59,95
X - Wing und X-Wing Data	DA	119,95	
X -Wing	DA	79,95	
X - Wing Data	DA	42,95	

CD - ROM

Titel		PC
7th Guest	DA	119,95
Day of Tentacle	DA	79,95
Der Patrizier	DV	82,95
History Line 14-18	DV	67,95
Inca	DV	109,95
Leg. of Kyrandia	DA	64,95
Space Quest 4	DA	79,95

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern.

Liefer und Zahlungsbedingungen
1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr
2. Vorkasse 5,50 DM
3. Ausland nur Vorkasse 18,00 DM

Druckfehler vorbehalten

Hintergründig



Und es hat Boom! gemacht: Dem Tanker schlägt das letzte Stündchen

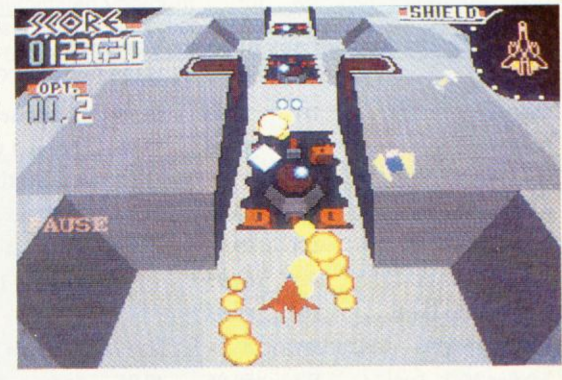
Silpheed

Segas Mega-CD hat seit geraumer Zeit heftig mit CD-Pessimisten zu kämpfen. Neben dem einleuchtenden Argument, Sega habe ihre CD-Konsole ohne die nötige Software-Rückendeckung veröffentlicht, wurden vor allem die eher enttäuschenden Full-Motion-Video-Eigenschaften der Konsole angeprangert. Ob *Cobra Command/Thunderstorm FX* oder *Make your own Video* – die Grafik enttäuschte dank unerwarteter Farblosigkeit (64 oder weniger Farben) mächtig. Die Entwickler von *Silpheed* erkannten das Manko und wollten trotzdem ein Action-Spiel auf die Beine stellen, welches außer CD-Sound auch grafisch von der Modul-Standardware abweicht. Beim Anblick des *Starblade*-Automaten mag den Entwicklern ein Licht aufgegangen sein: Detaillierte Vektorgrafik sieht toll aus und "verbraucht" im Gegensatz zu digitalisierten oder handgemalten Bildern wenige Farben. Ob die auf einfarbigen Flächen basierende Grafik nun in 64 oder 16,7 Millionen Farben dargestellt wird, bleibt im Endeffekt sekundär. *Silpheed*-Hersteller Game Arts berechnete die 3-D-Hintergrundgrafiken und -animationen also im voraus und "legte" den Film auf der CD ab. Ein beeindruckender Full-Motion-Hintergrund ward gefunden.

Das Spiel selbst erinnert an das Original-*Silpheed*: Irgendwann im 4. Jahrtausend steuert Ihr einen Raumer durch 8 Levels und ballert mit Eurer Kanone auf alles, was sich Euch entgegenstürzt. Die Gegner in *Silpheed* sind, um die Atmosphäre zu wahren, natürlich auch in Vektorgrafik gehalten und werden im Gegensatz zur Hintergrundgrafik berechnet. Mit nur einem Leben habt Ihr Euch durch wahre Heerscharen von Angreifern zu schlachten, wobei Euch etwaige Zusammenstöße und eingefangene gegnerische Schüsse Schildenergie abziehen. Mittels sporadisch auftauchender Extras läßt sich das Schild wieder reparieren – bei genügend Punkten (alle 50000 Zähler) erhaltet Ihr eine Extrawaffe, die Ihr zu Anfang jeden neuen Levels anwählen dürft. Die Extrawaffen (Schilde, Bomben, Homing Missiles, etc.) verfügen jedoch nur über begrenzte Energieressourcen und sollten deshalb durchdacht eingesetzt werden. Habt Ihr Euer Leben eingebüßt, warten zwei Continues den Raumhelden. *kn*

gut

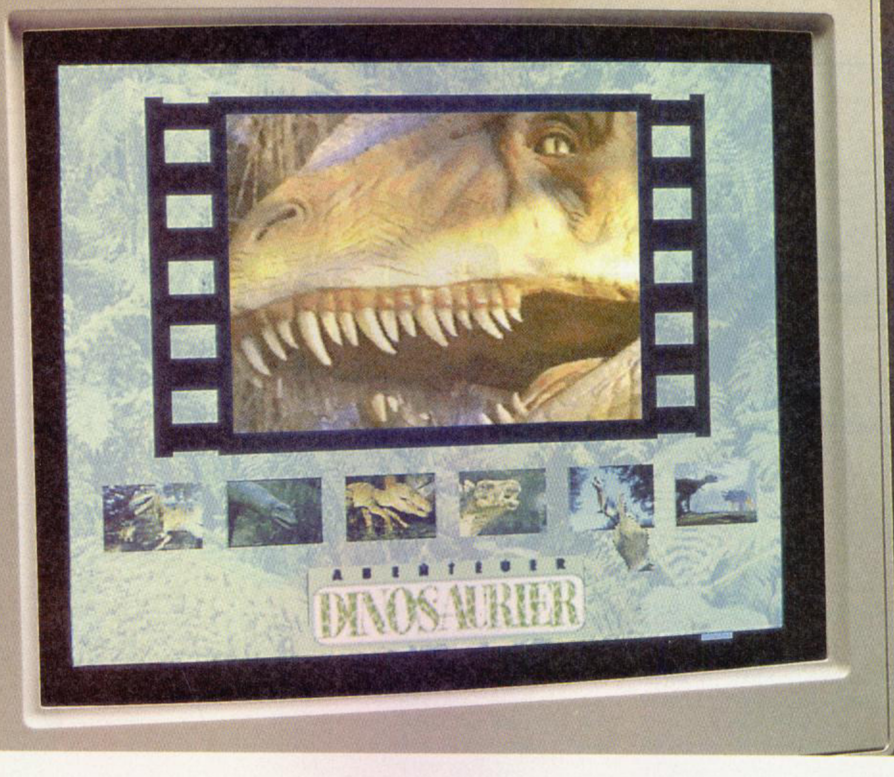
Es ist schon beeindruckend, was die *Silpheed*-Macher aus dem Mega-CD gekitzelt haben: Die Hintergrundgrafik reizt ungemein und stellt dabei jedoch die einzig vorhandene Motivationsgrundlage dar. Besonders das vierte Level läßt so manchen *Starfox*-Fan vor Neid erblassen. Vergißt man die Grafik, kommt *Silpheed* jedoch schnell ins Stolpern: Der sehr hektische Spielablauf und die billigen Feinde versprechen eher mittelmäßigen Spielspaß. Innovative Spielelemente vermissen wir ebenso wie versteckte Extras oder abwechslungsreiche Angriffsformationen. Im Endeffekt bleibt ein Audio-visuell aufregendes Actionspektakel, das spielerisch nicht übers Mittelmaß hinausragt. Allein die Aufmachung haucht der blitzenden Scheibe das nötige Spaß- und Motivationspotential ein.



Krieg der Kerne: Wir schlagen uns durch den Graben

Spaceward Ho! Ob in obigem Riesenraumer wohl Lord Helmchen residiert?

Genre: Action	
Hersteller: Game Arts	
Zirka-Preis: 150 Mark	
Testmuster: Eigenimport	
Mega CD	70%
Grafik: 79%	Sound: 64%
Schwierigkeit: schwer	
Besonderheiten: Japanimport	



Super-VGA-Grafiken sorgen für eine hervorragende Bildqualität

ABENTEUER DINOSAURIER

Die Dinosaurier sind tot - es leben die Dinosaurier. Vieles von dem, was man bisher von Dinosauriern zu wissen glaubte, ist längst überholt. Wie die Saurier wirklich waren, warum sie ausgestorben sind und wie sie sich im Laufe der Erdgeschichte entwickelt haben, zeigt das brandneue Programm „Abenteuer Dinosaurier". In der Computerzeitschrift „PC-Praxis" wurde das Programm bereits als die Entdeckung des Monats gefeiert (Juni '93). Klicken, hören, staunen, so der Eindruck des Journalisten.

Es ist schon faszinierend, wie hier spielerisch Wissen vermittelt wird, ja beeindruckend, wie knapp 200 Mio. Jahre Erdgeschichte vom Parasaurolophus über den Stegosaurus bis zum Tyrannosaurus in diesem Programm dargestellt werden. Die zahlreichen Fotos, Texte und bewegten Bilder, unterlegt mit Tondokumenten und Musik, werden auch Sie begeistern. „Abenteuer Dinosaurier" garantiert viele interessante Stunden am PC und ist intuitiv genug, um auch von Kindern ab sieben Jahre bedient zu werden.

Das komplette Software-Paket, bestehend aus Handbuch und drei Disketten oder CD-Rom



Das Hauptmenü bringt Sie schnell in die Zeit oder an den Ort, der Sie näher interessiert.



Vollbewegte Videosequenzen mit Tonuntermalung (sowohl von Diskette als auch von CD-Rom) lassen die Dinosaurier lebendig werden.

Bitte schicken Sie mir versandkostenfrei per Nachnahme oder beiliegendem Scheck Ihr Programm „Abenteuer Dinosaurier" zum Preis von DM 139,- im Format:

☐ PC 3 ½'' HD ☐ PC 5 ¼ ☐ CD-ROM

Name

Straße

PLZ, Ort

Ausfüllen, ausschneiden und schicken an: HEUREKA-KLETT-Vertriebsgesellschaft, Bodenseestr. 19, 81241 München, Telefon (089) 820 89-89, Fax (089) 820 11 01. Der oben angeführte Versandpreis gilt im Fachhandel als unverbindliche Preisempfehlung.

PO 93/11

Diese Multimedia-Programme erscheinen demnächst!

ABENTEUER WELTRAUM
ABENTEUER NATUR & TECHNIK
ABENTEUER GRUNDWISSEN
Knowledge Adventure, Inc.™



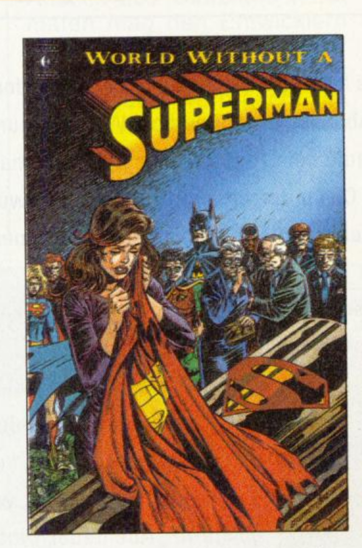
VERTRIEBSGESELLSCHAFT mbH
Bodenseestraße 19 - 81241 München
Tel (089) 82089-0 - Fax (089) 8201101

Systemvoraussetzungen IBM-kompatibler PC (ab 386 SX aufwärts) mit VGA-Karte, Farbmonitor, Festplatte, Maus empfehlenswert, Soundausgabe über PC-Lautsprecher oder Soundkarte (SoundBlaster, AdLib Gold, u.v.a.)

HEAD WARE

Wer liegt in Superman's Grab?

Am 18. November 1992 trug nicht nur Metropolis Trauer. In ganz Amerika weinte man um den Helden aller Helden – SUPERMAN IST TOT. In seinem heroischen Kampf gegen die außerirdische Mordmaschine Doomsday unterlag zum Schluß der stählerne Mann vom Planeten Krypton. Er gab sein unverwundbares Leben für unser aller Sicherheit und aus Dankbarkeit dafür, daß der Planet Erde für die kosmische Waise seit beinahe 50 Jahren zur Zuflucht und Heimat wurde.



Die unglaubliche Nachricht schlug in der Comicwelt ein wie eine Bombe. Der DC-Verlag verkaufte innerhalb einer Woche nicht weniger als 4 Millionen Hefte, einsamer Rekord in der Branche. Jeder Fan wollte mit eigenen Augen die letzten Wochen und Tage (auf sieben Heftchen angelegt) von Jerry Siegels und Joe Shusters Megahelden erleben und zusammen mit Lois Lane am Sarkophag von Supi hemmungslos abweinen. Die Resonanz auf das grausige Geschehen war so groß, daß die Vorstandsetage von DC-Comics in Dauersitzung tagte. Zwar hatte man vorher lauthals verkündet, daß Supi endgültig zu Kryptonit zerfallen sollte, aber das Klingeln der Registrierkassen war unüberhörbar. Freudig und ohne langes Zögern gab man dem Druck der Fangemeinde nach. Nach der, über acht Hefte angelegten Begräbniszeremonie "Funeral for a Friend", beginnt jetzt mit "Back from the Dead?!" eine neue, hoffnungsvolle Zeit für die Freunde des stählernen Helden. Wird es Superman gelingen aus dem Jenseits zurückzukehren?

Haben Lois Lane und Clark Kent noch eine gemeinsame Zukunft oder muß der Held der Helden auf ewig zwischen den Schatten wandeln. Nur die Zukunft wird diese Fragen beantworten. *VW*



Verzweifelt: Ma und Pa Kent trauern um ihren galaktischen Sohnemann

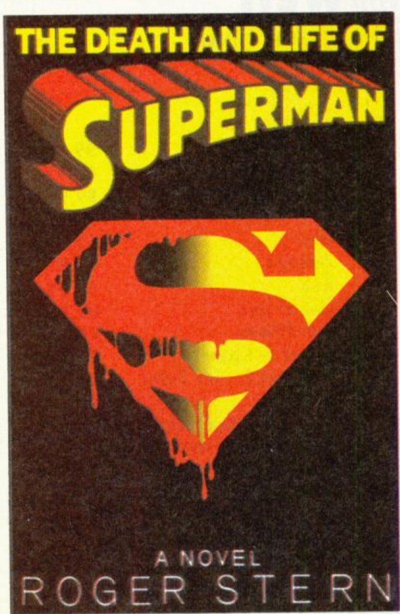
Info

Deutsche Supermänner, die nicht regelmäßig die amerikanischen Heftchen sammeln und auch nicht auf die, sicherlich teure, Konvertierung durch den Carlsen Verlag warten wollen, sollten sich die englischen Sammelbände anschaffen. Beide Heftchenreihen, "The Death of Superman" und "World without a Superman" sind von Titan Books zu Sammelbänden zusammengefaßt worden.

The Death Of Superman
Titan Books LTD
3.50 Pfund
ISBN 1-85286-480-x

World without a Superman
Titan Books LTD
4.90 Pfund
ISBN 1-85286-495-8

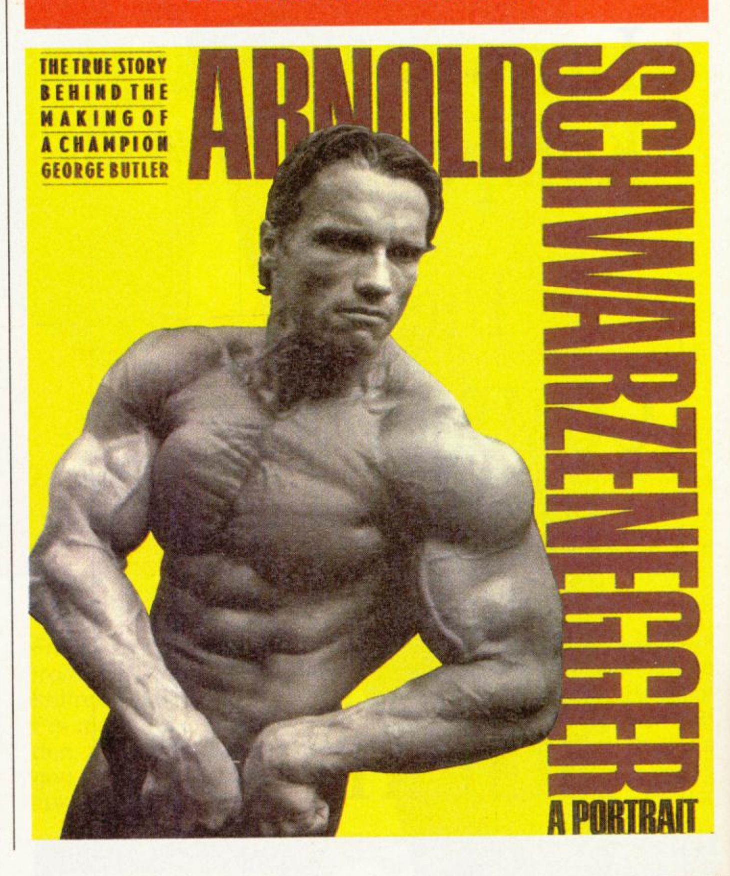
Supiliterarisch

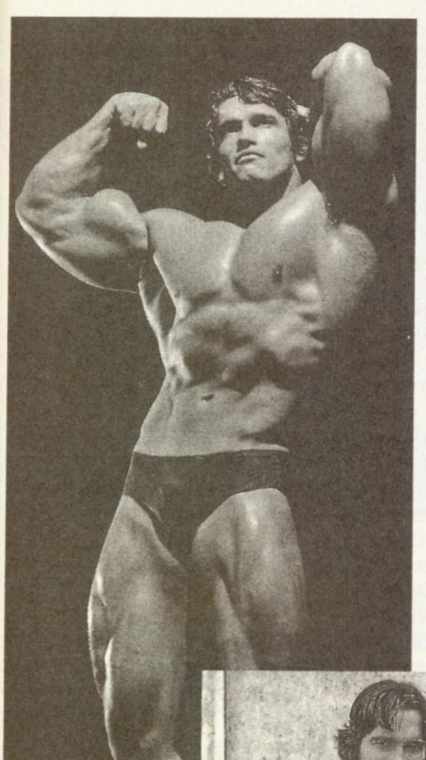


Das haben nur wenige Superhelden geschafft – Das Buch zum Comic. Schreiberling Roger Stern ist kein ganz Unbekannter im Universum der Superhelden. Von ihm ist nicht nur das ultimative Quellenbuch über unseren Superliebling **Superman: The Man of Steel Sourcebook**, Stern ist auch regelmäßiger Schreiber für Action-Comics, die weltweit älteste Comic-Book-Serie, für Marvel (Captain America, The Incredible Hulk) und DC-Comics (Alan Scott: Green Lantern). Kein Wunder, daß Stern über reichlich Insider-Informationen verfügt und die genauen Hintergründe kennt, die zu Clark Kents unglaublichem Hinscheiden führten.

The Death and Live of Superman ist für jeden Fan ein absolutes Muß. Besorgen kann man sich das heiße Eisen im englischen Original bei Bantam Spectra Book, ISBN 0-553-09582-X für 20 Dollar. Die deutsche Importversion ist leider nicht unter 50 Mark zu haben. *vw*

Arnis Muskeln





Wenn Arni seinen Musculus Gluteus spannt, dann werden Männer blaß und Frauen rot. Sein Bizeps hat ihm zu Ansehen, sein Trizeps zum Erfolg und alles übrige sogar zu einer waschechten Kennedy verholfen. Nebenbei ist Arni sympathisch, lieb zu Kindern und Präsidenten und jeder gönnt ihm seinen Erfolg.
Wer auch so schön und erfolgreich werden will, kann in **Arnold Schwarzenegger – A Portrait** nachlesen wie es geht. Zusätzlich darf man Arnis Körper auf 150 Schwarzweißseiten bewundern. Muskel-Fans werden unter der ISBN-Nummer 0-671-69396-4 bei Simon & Schuster fündig.

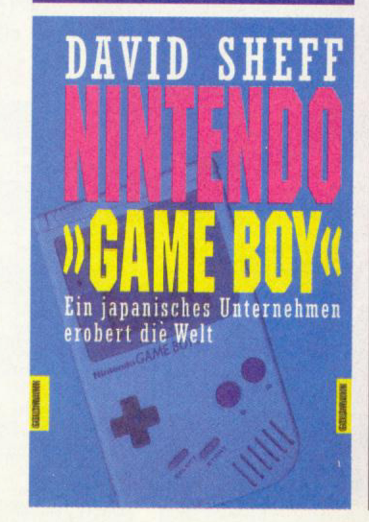


Kraftvolles Duo: Arnold und seine Mama

Jede Menge Game Boys

Nintendo steckt sie alle in den Sack. Vor der Marketingpower der asiatischen Spielegroßmeister gehen Konkurrenten und Konsumenten gleichermaßen in die Knie. Der Nimbus der unangreifbaren japanischen Mega-Corporation wird durch Geheimniskrämerei und restriktive Informationspolitik noch gefördert. Um so spannender ist David Sheffs Sachbuch "Nintendo – Game Boy, Ein japanisches Unternehmen erobert die Welt". Fachjournalist Sheff ist es gelungen, bis in die Management-Etagen von Nintendo vorzudringen – Die quirligen Herren sind sonst besser gesichert als die Eingangstüren eines Mädchenpensionats.
Entstanden ist ein Insiderbericht aus einem faszinierenden Unternehmen, den sich kein an der Materie Interessierter entgehen lassen sollte.

Nintendo "Game Boy"
David Sheff
Goldmann Verlag
42 Mark
ISBN: 3-442-30600-0





Zauberformel: F16!

Man muß der Argumentation des Leserbriefes von A. Nikisch (Profilierungssucht, 9/93) die Sachlichkeit hoch anrechnen, doch scheint mir manches widersprüchlich. Immerhin wird uns ja zugestanden, daß jeder geistig normal entwickelte Mensch Spiel und Realität voneinander trennen kann. Wie kann dann aber eine Waffe in einem Spiel Werbung für ihr reales Pendant sein? Wieso sollte ich die Anwendung von Waffen gutheißen, nur weil sie zufällig in einem Spiel auftauchen? Wenn man über die Hintergründe informiert ist, ist eine F16 nicht beeinflussender als ein Zauberbuch. Nur völlig uninformierte Menschen könnten von Spielen in ihren politischen Ansichten manipuliert werden. Schließlich ist es doch nicht der Spaß am Töten, der motiviert, wohl aber der Spaß an spielerisch-kämpferischer Herausforderung, und die Möglichkeit, im Spiel Dinge tun zu können, die man in ernsten, realen Situationen nicht könnte oder wollte. Das ist etwas völlig Normales und z.B. in Form von Kampfsportarten seit eh und je zu beobachten. Phantasielose Menschen, die ihre Aggressionen in der Realität ausleben, spielen nicht.

Peter Breyer, Petersberg

Schönfärberei

Ich bin ein Liebhaber von Strategiespielen und habe Spiele wie Battle Isle, History Line, Railroad Tycoon und Civilization. Doch ein Punkt hat mich davon abgehalten, mir Empire Deluxe anzuschaffen: die Netzwerktauglichkeit. Da ich, wie der Großteil Eurer Leser, noch Schüler bin, habe ich überhaupt keinen Zugang zu einem Netzwerk. "Klar", werdet Ihr sagen: Geht ja auch ohne, aber ich zweifle ernsthaft daran, ob sich Eure Wertungen auf die Nicht-Netzwerkversion des Spiels bezieht. Das zeigt auch schon die Einleitung in den Kommentarkästen von Volker und Michael. Ich bin sicher, es macht einen Heidenspaß, seine Kollegen und Feunde per Bildschirm zu vermöbeln und zur Weißglut zu treiben. Es ist strategisch auch etwas ganz anderes, gegen einen menschlichen Gegner zu spielen, aber was bringt das dem Normalverbraucher, der einsam (Abweichung: Battle Isle, History Line) vor dem Bildschirm hockt und sich gegen die Simpelstrategien des Computers durchsetzen muß? Diese können sich nämlich meistens nur mit einer überhöhten Anzahl an Einheiten gegen den menschlichen Gegner behaupten. Spätestens beim Verhältnis 3:1 hilft alle Strategie nichts, und das Spiel wird unfair und frustrierend (so viele Einheiten hätt' ich auch gern!) Und Verhältnisse von 3:1 oder höher gehören doch wohl eher in die Ecke der Actionspiele, oder? Deshalb bitte ich Euch im Interesse der meisten Eurer Leser, die Meinungskästen etwas neutraler zu gestalten, und wichtige Faktoren wie die (strategische) Stärke des Computergegners oder die Motivation alleine vor dem Bildschirm etwas mehr zu berücksichtigen.

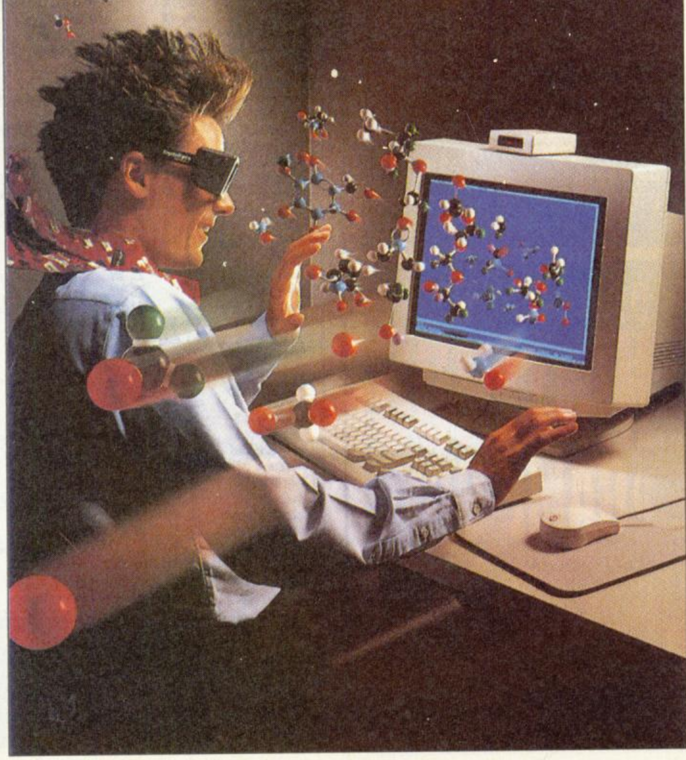
Sebastian Teister, Metzingen

Keine Angst, die Wertung bezieht sich auf die Einzelplatzversion von *Empire Deluxe*. Aus eigener *Empire Deluxe*-Erfahrung kann ich Dir die Computergegner wärmstens ans Herz legen. Die je nach eingestellter Schwierigkeitsstufe nicht erst im Verhältnis Drei gegen Einen anrücken, um Dich aus der Bahn zu werfen. Natürlich steigt im Netzverbund mit Freunden und Kollegen der Spielspaß noch etwas, aber dies kann nicht an der *Empire Deluxe*-Wertung rütteln. Aber im Prinzip hast Du damit ein grundlegendes Problem angesprochen, denn spezielle Netzwerksspiele haben eigentlich getrennte Wertungen verdient, eine für die Einzelplatzversion und eine zweite gegen Mitspieler aus Fleisch und Blut. Wenn Multiplayer-Spiele weiterhin so in Mode bleiben, werden wir dies auch in unser Wertungssystem aufnehmen. Ansonsten werden die Redakteure auf die speziellen Netzwerkseigenschaften hinweisen und Ihre Meinung zur Mehrspieleroption im Test anklingen lassen. *cd*

Nicht genug!

Ich als stolzer Falcon 030-Besitzer war total begeistert, daß Ihr in Ausgabe 8/93 doch noch etwas über Ataris Traumcomputer gebracht habt. Doch mich wundert, daß Ihr als führendes Spielemagazin nichts über Falcon-Spiele berichtet. So hättet Ihr z.B. die Falcon-Versionen von Transarctica und Ishar testen können oder in den News etwas über kommende Spiele schreiben können (z.B. No Second Prize, Ishar II, Black Sect, Sukiya, Space Junk, usw.). In Eurem Bericht schreibt Ihr, daß es der Falcon schwer haben wird, sich auf dem Markt durchzusetzen. Gerade deswegen sollt Ihr versuchen, mit entsprechenden Infos dabei mitzuhelfen. Denn wie Ihr einem Leser schon richtig geantwortet habt – "Der Falcon kann einfach mehr, als der erste Eindruck vermuten läßt."

Stefan Kirchner, Frankfurt/Main



Gut gedünkelt

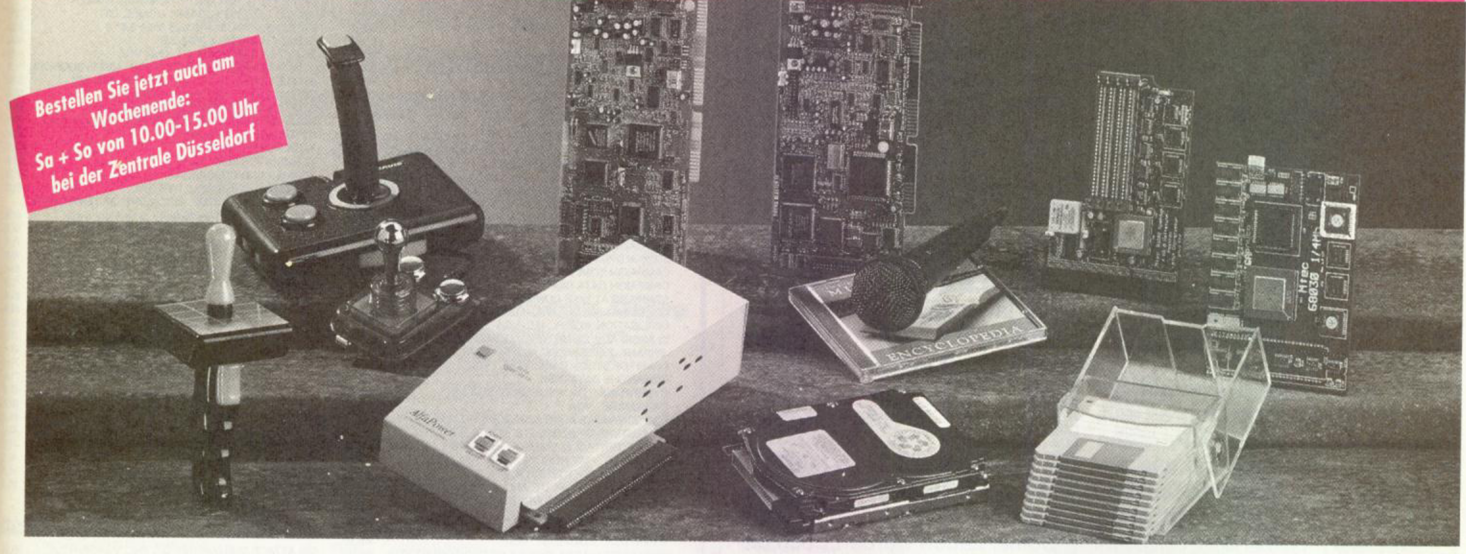
Ich kann es nicht mehr hören, das ewige Gejammere über zu hohe Hardwareansprüche von PC-Spielen. Nach dem Motto: "Auf meinem Amiga gibt es auch tolle Spiele und würde man besser programmieren, würde Strike Commander auch auf dem Amiga laufen."

Tatsache ist nunmal, daß der Trend massiv zu Grafik- und Sound-Orgien mit noch schnellerer Hardware geht. Tatsache ist auch, daß trotz aller Programmiertricks ein Spiel wie "Strike Commander" verdammt viel Rechenleistung und Speicher benötigt. Auf einem 386DX40 ist die anfallende Datenflut nicht in akzeptabler Geschwindigkeit zu bewältigen. Viele pubertierende Halbwüchsige scheinen zu vergessen, daß man für die benötigte Hardware erst einmal Geld verdienen muß, um sich überhaupt eine dieser Traummaschinen leisten zu können.

Grafisch anspruchsvolle PC-Spiele erfordern entsprechende Hardware (INTEL DX aufwärts): Diejenigen, die nicht über die nötigen Mittel verfügen, sollen entweder sparen, mit dem zufrieden sein, was sie haben oder sich ein Mega Drive kaufen. Spiele wie Strike Commander sind eine exklusive Freizeitbeschäftigung, die trotz aller Jammerei einen großen Markt haben und eben aus finanziellen Gründen nicht für jedermann zugänglich sind.

Angenommen, ich würde gerne Polo spielen oder mit einer 50 m langen Privatyacht am Daviscup teilnehmen. Das Gefluche und Gezetere würde mir nichts nützen, denn für solche Späße fehlte mir das

Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise



Soundblaster Pro Deluxe mit Lemmings und Indy 500 ....**288,88**
Soundblaster 16 SP, deutsch........**333,33**
Soundblaster 16 ASP, deutsch....***404,04**
Double Speed CD-Rom Matsushita 562 (Panasonic), Multisession.................***499,99**

Soundblaster 16SP und **Double Speed-CD-Rom** Matsushita 562...***808,88**
Soundblaster Pro deluxe, Lemmings, Indy 500+**CD-Rom** Mitsumi LU 005S ***616,66**
Festplatten Amiga 500/2000:
130 MB/15ms/8MB Ram option.....***666,66**
210 MB/15ms/8MB Ram option.....***777,77**

Multi Media Professional Kit mit **Double Speed-CD-Rom** Matsushita 562, **Audio Concept** 16-Bit Soundkarte, Joystick, Micro, Boxen, **14.000 Programmen** und über **1.700** Spielen.........................***899,99**

CD-ROM HITS FOR SIX



CD-ROM TRIPLE ACTION



LARRY 6



MULTI MEDIA PROFESSIONAL KIT

Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alte Preislisten verieren Ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

SUPER CD-ROM HITS FÜR DEN PC

Hits for Six Vol.1-Vol.5, zB. **CD Vol.1** mit F16 Stealth Fighter, Titus the Fox, Grand Prix Master, Satan, Chicago 90, Stargoose..................**nur 79,95**
Fragen Sie nach weiteren Hits!
Triple Action Vol.1-Vol..5, z.B. **CD Vol.1** mit Crazy Cars 3, Battletech 1, und Grand Prix Master.....................**nur 39,95**
Weitere Pakete für 39,95 vorrätig! Fragen Sie danach!
CD Microprose Collection mit Microprose Soccer, Savage, Midwinter, Rick Dangerous, 3-D Pool und Gunship.....**nur 49,95**

Karaoke CD "Lyrics"
Chip-Produkt des Monats 10/93, der Party-Hit mit 10 Songs zum Mitmachen ....**nur 99,90**
Songpakete f. Lyrics.**nur 59,90**
Erotic CD Visual Fantasies, mehr als 2600 Bilder 79,00
Erotic CD Moving Fantasies, fast 200 Bewegt-Bilder...99,00
(Abgabe nur an Volljährige)

Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

***Zeitgemäße Finanzierung über die Hausbank möglich, 15,4% effektiver Jahreszins.**

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:



59 755 **Arnsberg-Neheim**	Lange Wende 30	Tel.: 02932/1094
51 465 **Bergisch-Gladbach**	Dr. Robert-Koch-Str.13	Tel.: 02202/43767
10 245 **Berlin**	Boxhagener Str. 23	Tel.: C30/5892067
10 551 **Berlin**	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030/3962821
33 615 **Bielefeld**	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521/138033
53 123 **Bonn**	Schieffelingsweg 24	Tel.: 0228/625076
38 118 **Braunschweig**	Holwedestr. 10	Tel.: 0531/508231
44 227 **Dortmund**	Stockumer Str.420	Tel.: 0231/759786
40 477 **Düsseldorf**	Gneisenaustr. 1	Tel.: 0211/4910187
47 051 **Duisburg**	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084
91 054 **Erlangen**	Luitpoldstr. 15	Tel.: 09131/26658
79 106 **Freiburg**	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112
35 390 **Gießen**	Bahnhofstr. 6	Tel.: 0641/71967
37 085 **Göttingen**	David-Hilbert-Str. 2	Tel.: 0551/46563
58 095 **Hagen**	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331/26774
20 144 **Hamburg**	Beim Schlump 21	Tel.: 040/458115
22 083 **Hamburg**	Beethovenstr. 57	Tel.: 040/2246
67 655 **Kaiserslautern**	Fabrikstr. 32	Tel.: 0631/67411
76 153 **Karlsruhe**	Lessingstr. 5	Tel.: 0721/853360
34 131 **Kassel**	Lange Str. 81	Tel.: 0561/39463
24 116 **Kiel**	Sternstr.18	Tel.: 0431/970046
56 068 **Koblenz**	Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0261/31848

50 670 **Köln**	Von-Werth-Str. 20-22	Tel.: 0221/121806
50 939 **Köln**	Gottesweg 149	Tel.: 0221/446499
47 807 **Krefeld**	Kölner Str. 485	Tel.: 02151/300409
67 063 **Ludwigshafen**	Kreuzstr. 8	Tel.: 06121/632722
23 564 **Lübeck**	Wakenitz Str.7	Tel.: 0451/794345
58 511 **Lüdenscheid**	Schützenstr.2	Tel.: 02351/860281
39 112 **Magdeburg**	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage
68 159 **Mannheim**	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621/101203
41 065 **Mönchengladbach**	Neusser Str. 210	Tel.: 02161/601556
45 468 **Mülheim**	Delle 47	Tel.: 0208/390370
48 147 **Münster**	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251/278515
66 538 **Neunkirchen**	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821/26797
41 460 **Neuss**	Hamtorstr. 20	Tel.: 02131/278967
26 131 **Oldenburg**	Edewechter Land Str. 4	Tel.: 0441/501445
49 074 **Osnabrück**	Petersburger Wall 1	Tel.: 0541/586809
31 224 **Peine**	Echternstr. 14	Tel.: 05171/72923
66 953 **Pirmasens**	Alleestr. 3	Tel.: 06331/75150
48 431 **Rheine**	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971/2219
66 121 **Saarbrücken**	Mainzerstr.78	Tel.: 0681/638629
66 740 **Saarlouis-Fraulaut.**	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831/88159
58 239 **Schwerte**	Friedenstr. 2	Tel.: 02304/2813
67 346 **Speyer**	Wormser Landstr.24	Tel.: 06232/49107

66 386 **St. Ingbert**	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894/382850
70 435 **Stuttgart-Zuffenhsn.**	Straßburger Str. 45	Tel.: 0711/874087
54 290 **Trier**	Zuckerbergstr. 21	Tel.: 0651/40532
67 547 **Worms**	Luisenstr. 10	Tel.: 06241/88444
35 576 **Wetzlar**	Altenberger Str.30	Tel.: 06441/54520
38 300 **Wolfenbüttel**	Heimstättenweg 23	Tel.: 05331/61820
42 485 **Wuppertal**	Friedr.-Engels-Allee 296	Tel.: 0202/81118

Bestellen Sie zu gängigen Geschäftszeiten bei Ihrer nächsten SOFT & SOUND-Filiale oder von
Mo-Fr: 9.00-20.30 Uhr
Sa+So: 10.00-15.00 Uhr
bei der Zentrale Düsseldorf,
Tel: 0211-633 006

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123



nötige Kleingeld. Wer auf der Autobahn schnell fahren will, muß sich in einen Porsche setzen. Der Golf ist, wie wir wissen, ein Mittelklassefahrzeug, nicht mehr und nicht weniger. Christian Bigalk, Lampertheim

Starkes Stück

Was Peter Marx in der Ausgabe 8/93 geschrieben hat, ist schon ein starkes Stück. Ich weiß ja nicht, auf welchem Rechner er X-Wing gespielt hat, aber auf meinem 386sx sieht die von ihm als "billig" abgetane Vektorgrafik sehr gut aus und sie gefällt mir auch hundertmal besser, als die – sich im wahrsten Sinne des Wortes bei näherer Betrachtung in Pixelhäufchen auflösende – Bitmapgrafik von "Wing Commander". Seine Beschwerde, daß die Tie Fighter und Bomber zu klein und zu schnell wären, als daß man sie schnell genug abschießen könnte, stimmt wohl auch nicht, denn mit etwas Übung schaffen es auch "Wing-Commander"-Verwöhnte (hier ist es wohl kein großes Problem, die Raumschiffe abzuschießen) Raumpiloten, den imperialen Tie Fightern bzw. Bombern die Lampe auszuknipsen. Außerdem handelt es sich bei "X-Wing" sicher nicht um ein 85 Mark teures Demo, denn dazu sind die Missionen meiner Meinung viel zu schwer. Wenn er dabei die schönen Zwischensequenzen und den Aufbau meint, so kann man das einem Prgramm doch nicht negativ anrechnen, oder?

Lars M. Hoffmann, Rheinfelden

Unfair

Voller Begeisterung las ich den knallig-bunten Artikel über LucasArts Sam & Max. Da ich bis zu 89% LucasArts-Spiele im Regal stehen habe, und auch gerne Comics lese, möchte ich wissen, ob es Sam & Max-Comics in Deutschland gibt. Hier in meiner Stadt habe ich alles Mögliche abgesucht, aber der Erfolg war Null. Könnt Ihr mir helfen? Und dann muß ich noch etwas Dampf ablassen: Der Wettbewerb in der gleichen *POWER PLAY* 9/93 war wegen der Altersbegrenzung nicht O.K. Diese Begrenzung war ja wegen der Reise nach Californien, oder? Aber die Chance für Minderjährige auf den PC ist hin.

Daniel Antunović, Wangen

Leider gibt's "Sam & Max" zur Zeit noch nicht in einer deutschen Übersetzung. Gute Comic-Läden werden Euch die englische Version besorgen können.

Die Altersbegrenzung war leider wegen dem Flugtag in Kalifornien nötig. Da der Spaß nicht ganz ungefährlich ist, dürfen nur volljährige Personen mitfliegen.

Lob & Tadel zum ersten

Ich möchte nur sagen, daß Eure neuen Meinungsbilder recht gut gelungen sind. Ehrlich gesagt, fand ich die Bilder davor etwas langweilig. Jetzt noch etwas Kritik: Warum müßt Ihr irgendwelche Werbung immer mitten in einem Test unterbringen?

Nils Jonas, Wiesbaden

Lob & Tadel zum zweiten

Erst mal ein großes Lob, Eure Zeitung ist wirklich super. Was mir aber überhaupt nicht gefällt, sind folgende Punkte:

1. Wozu testet Ihr in der *POWER PLAY* überhaupt Videospiele? Ihr bringt doch schon etwas länger ein Videospielmagazin heraus. Das ist reine Platzverschwendung!

2. Da Ihr sowieso fast nur PC Games testet, könntet Ihr Euch auch auf den PC spezialisieren!

3. Warum ist fast jede zweite Seite mit Werbung belebt? Das muß doch nun wirklich nicht sein! Oder leidet Ihr etwa an akutem Geldmangel? Wenn ja, ließe sich doch über eine Erhöhung des Preises reden!

4. Wenn Ihr die überflüssigen Videospieletests- und Tips abschaffen würdet, könntet Ihr viel mehr Hard-



waretests bringen (SVGA-Karten, Soundkarten, CD-ROMs etc.). Das ist bis jetzt ein bißchen wenig in Eurer Zeitung!

Bitte fühlt Euch nicht persönlich angegriffen, schmollt einen Monat (bringt die *POWER PLAY* immer pünktlich raus, ich warte immer schon sehr ungeduldig auf das nächste Exemplar meines Abonnements), sondern überlegt Euch den einen oder anderen Punkt mal zu beherzigen. Nach Euren persönlichen Kriterien konnte ich mich bis jetzt immer gut richten. Trotzdem möchte ich nochmal sagen, daß ich Eure Zeitung von allen anderen mit Abstand am besten finde.

Daniel Schäfer, Sylt

Unsere Schwesterzeitung *VIDEO GAMES* deckt den Videospielemarkt komplett ab, wir berichten nur über die Highlights – für alle Computerbesitzer, die sich keine zweite Zeitung kaufen wollen und auch mal auf einer Videospielkonsole fremdgehen. Zu Deinem zweiten Punkt: Die Amiga-Titel *Uridium 2*, *Turrican 3* und *Elite 2* beweisen, daß der Amiga für Spiele-Fans nach wie vor eine interessante Maschine ist. Außerdem würden wir uns mit einer PC-Spezialisierung neuen Technologien, wie zum Beispiel der 3DO-Konsole, verschließen. *js*

Die Power-User

Ich habe mich endlich entschlossen, Euch diesen Brief zu schicken, um einige Mißverständnisse auf dem Gebiet Amiga/PC zu beseitigen!

Rechenleistung: Ein Amiga hat aufgrund seiner Motorola-Technik eines 68040er-Prozessors von Haus aus eine höhere Taktfrequenz, die in etwa die doppelte Geschwindigkeit eines 80486 Prozessors des MS-DOS hat. Das heißt im Klartext: Der neue A4000/40 (25 MHz) hat die doppelte Rechenleistung wie ein 486er mit 50 MHz. [Ist er denn viermal so schnell?] Das hätte fairerweise im Vergleichstest erwähnt werden müssen. Denn sonst liest es sich einfach so: A4000 mit 25 MHz, MS-DOS mit schnelleren 50 MHz. Was wäre wohl nach Ansicht des Laien die bessere Lösung?

Grafik: Hier habt Ihr in Eurem Test auch nur die niedrigen Auflösungen genannt. Aber kein Wort von den maximalen 1448x768 bei 256 Farben [!], die ein PC SVGA nur bis zu einer Pixelbreite [?] von 640x480 auf dem Bildschirm bringt! Für PC-User gibt es zwar eine True-Color-Karte, die aber vom Preis-Leistungs-Verhältnis nicht überzeugen kann.

Sound: Alle Amigas nutzen den gleichen Soundchip (Paula), welcher bei 4 Kanälen in 8-Bit-Stereoqualität (mit Programmierkniffen auf 8 Kanäle aufrüstbar) ohne Kompaitibilitätsprobleme sein Dasein fristet. Auf MS-DOS kommt wohl nur eine 16-Bit-Soundblaster in Frage, um es mit dem Amigachip aufnehmen zu können. Kostenpunkt zirka 500 Mark.

Spiele: Was habt Ihr Euch eigentlich gedacht, als Ihr

Die nächste Generation

Ich fühle mich scharf von Daniel Dajka kritisiert (PP 8/93 "Einspruch") und möchte gerne dazu Stellung nehmen:

– Sieht man einmal davon ab, daß er sich ziemlich im Ton vergreift, gibt es doch eine Entwicklung auf dem Markt, die man nicht ignorieren kann. Aller Voraussicht nach werden Personalcomputer auch in Zukunft eine große Rolle spielen, auf dem Unterhaltungssektor aber bald ihr Gastspiel beenden. Die Verschmelzung von Computer und Videospiel, die ja in den letzten Jahren schon verstärkt zu registrieren war, befindet sich heute in einer Phase, die viel weiter fortgeschritten ist, als es den Anschein hat. Selbst Marktgiganten wie IBM und Panasonic haben diesen Trend erkannt und Konsequenzen daraus gezogen. So wird IBM die geheimnisumwitterte Super-Konsole Jaguar für Atari produzieren, deren techische Daten selbst High-End-Puristen aufhorchen lassen. Ein 64-Bit-Risc-Chip, 24-Bit-True-Colour-Grafik mit 16 Mio. Farben, ultraschnelle schattierte 3-D-Polygongrafik, Time-Texture-Mapping und 16-Bit-CD-Sound haben eben nichts mehr mit einem Kinderspielzeug zu tun. Vielmehr eröffnen sich hier dem unterhaltungsorientierten Anwender ganz neue Dimensionen, zumal Systemabstürze, Konfigurationsprobleme und Platzbedarf, von denen viele PC-Besitzer ein Liedchen singen können, der Vergangenheit angehören dürften. Commodore versucht sich mit CD-I schon auf dem Markt. Derzeit entwickeln über 80 Lizenznehmer CD-Soft für Panasonics 3DO. Diese Konsole, die in Zusammenarbeit mit Electronic Arts entwickelt wurde, wird – so die Meinung vieler Fachleute – eine ganz neue Ära einleuten, in der der PC seine dominierende Rolle im Unterhaltungsbereich abgeben und in die Büros zurückkehren wird, aus denen er einmal kam.

Bleibt zu hoffen, daß sich die *POWER PLAY*-Redaktion dieser Entwicklung nicht verschließt, denn es stimmt einen schon nachdenklich, daß über das "Wetterleuchten am elektronischen Entertainment-Horizont", welches man auf der diesjährigen Summer-CES sehen konnte, kein Wort verloren wurde.

Kaum ein PC-Besitzer wird etwas gegen Konsolen-Infos haben, die über technisch so eindrucksvolle Projekte berichten. Wenn man so will, sind die neuen Konsolen die "Kinder" der PCs

Michael Riedel, Berlin

Ich interessiere mich für Eure Meinung zu folgender Prognose: Seitdem sich Windows und und in einem geringerem Umfang auch OS/2 im industriellen und kaufmännischen Bereich etabliert haben, schrie der Markt nach schnelleren Rechnern und Grafikkarten und der Siegeszug der 486er begann.

Jetzt bringt Intel den Pentium (586er) auf den Markt und erhofft sich einen vergleichbaren Absatz. Hier fängt jedoch das Geflüster hinter der hohlen Hand an und die Verantwortlichen in den Unternehmen stellen die berechtigte Frage: "Wofür braucht man einen so schnellen Prozessor?" so macht sich der Grundtenor breit, daß für Windows ein 486er allemal ausreicht und ein Rechner mit einem Pentium-Prozessor höchstens als Server oder als CAD-Rechner vorstellbar, als normaler Einzelplatzrechner unsinnig sei. Betrachtet man zudem die allgemeine wirtschaftliche Lage, werden es Pentium-PC's schwer haben, in den Büros als Standard Fuß zu fassen.

Und wie sieht es im privaten Bereich aus? Immerhin sollen ja die Hälfte aller in Deutschland existierenden PCs im heimischen Wohnzimmer stehen. Wenn also Hersteller auf Privatkunden zielen, werden sie wahrscheinlich auch jetzt nicht von der verhängnisvollen Machenschaft abkommen, den Pentium in eine Umgebung mit ISA-Bus und 16-Bit-Steckplätzen zu setzen, um die Kosten möglichst gering zu halten. Die Rechenpower versickert dann im Grunde genommen im Sand. Und worauf will ich hinaus? Ganz einfach: Gelingt es den Pentium-Rechnern nicht, sich als Massenprodukt und mit entsprechender Hardware-Umgebung durchzusetzen, werden sie auf Dauer zu teuren PCs für "spezielle Fälle" abgestempelt. Die DOS-Spiele werden also in ihrer Leistung an die Hardwaregrenzen der 486er gebunden bleiben. Und jetzt kommt das von Euch in der *POWER PLAY* 9/93 vorgestellte 3DO-System ins Spiel. Es läßt eigentlich ganz schön einen ersten Vorgeschmack auf die nächsten Generationen der Videospielkonsolen aufkommen. Zwar weiß ich nicht, wie der erwähnte 32-Bit-Risc-Prozessor im Vergleich mit einem 50 MHz-486er bei Spielen, die ihre Bilder errechnen und nicht von der CD laden, abschneidet, doch eines weiß ich genau: Wenn im nächsten Frühjahr Ataris neues Supersystem "Jaguar" mit seinem 64-Bit-Prozessor rauskommt, werde ich als Spieler wahrscheinlich umsteigen müssen, denn die 586er werden mit Sicherheit bis dahin nicht den Massenmarkt erreicht haben. Außerdem soll "Jaguar" nur 200 Dollar kosten, also ein kleines bißchen billiger als ein Pentium-PC für ca. 5.000 Mark!

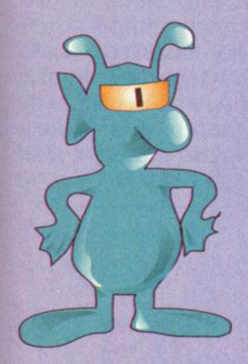
Peter Marx, Hartenfels

SPIELE POWER

Die knallbunten Spiele-Bücher von Markt&Technik

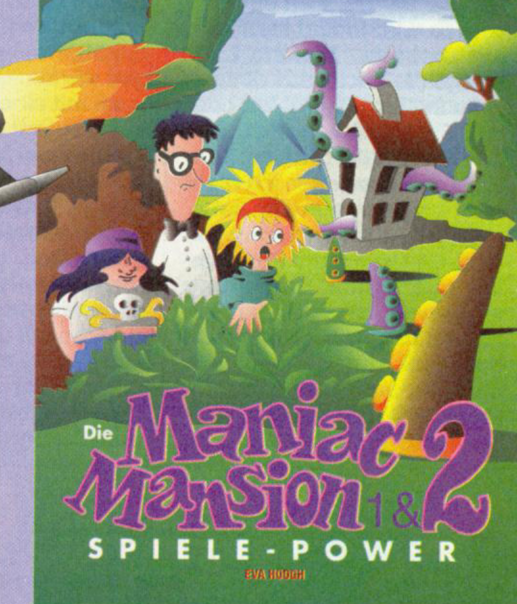


Die X-Wing-Piloten-Power
PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans.
Flugkadetten, dieses Buch ist für Euch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Auch die schwierigsten Flugmissionen könnt Ihr nun mit Bravour meistern!
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-443-8
DM 19,80

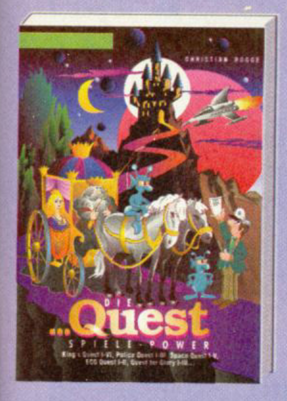


DIE LEMMINGS-2-SPIEL-POWER
PC und Amiga
Rainer Babiel
Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!
1993, ca.150 Seiten, ISBN 3-87791-494-2
DM 19,80





Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielhit des Jahres auf's unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur „Der Tag des Tentakels" wird geknackt, auch der KLassiker Maniac Mansion 1 wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet! Wer keinen
Besuch bei den Irrsinnigen Edisons auslassen will, braucht dieses tolle, knallbunte Buch!
1993, 128 Seiten, ISBN 3-87791-508-6, DM 19,80



Die ...Quest-Spiele-Power
PC und Amiga
Christian Rogge
Das vollständige „Quest-Kompendium"! Ein ausgezeichneter Spieleführer zu der weltberühmten Spielereihe von Sierra. Alle Versionen von Space Quest (I-V), King's Quest (I-VI), Police Quest (I-III), Eco Quest (I-II), Quest for Glory (I-III) werden komplett gelöst. Außerdem gibt es Karten und Punktelisten zur exakten und schnellen Orientierung.
1993, 238 Seiten
ISBN 3-87791-500-0
DM 24,80

Super Mario World
Super Nintendo
R. Babiel/U. Krockenberger/J. Matheuzig
Das vollständige, farbige Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Das ist der siebte Jump'n'Run-Himmel!
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-453-5
DM 19,80

The Legend of Zelda III
Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-87791-413-6
DM 29,80

Adventures
Rainer Babiel and friends
Ein farbiges Genre-Buch der Spitzenklasse!
Alone in the Dark, Indiana Jones 4, Laura Bow 2, Freddy Pharkas, Maniac Mansion 2, Monkey Island 2, Sherlock Holmes, Space Quest 5, Eric, The Unready.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-472-1
DM 24,80





GESAMTKATALOG

Bitte senden Sie mir den Markt&Technik Gesamtkatalog kostenlos zu.

Vorname, Name

Straße, Nummer

PP/SP2 PLZ, Ort

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar

Markt&Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!



geschrieben habt: "Amiga 4000-schnell, aber nicht immer spielekompatibel)." Ein Wort dazu: Auf dem Amiga 1200/4000 laufen grundsätzlich alle Games, man muß nur wissen wie: Indem man sich auf Diskette Kickstart 1.3 zulegt, die Tricks aus einigen Zeitschriften ausprobiert oder die Cache abschaltet. Auf meinem 1200 gibt es kein Spiel mehr, welches ich nicht zum Laufen gebracht habe.

Überhaupt kann man als DOS-6.0-User ältere Programme aus seiner Sammlung entfernen: ca. 75% der 3.x-Games bringt man unter DOS 6.0 nicht zum starten. (Ich spreche aus Erfahrung mit Freunden) [so so]. Allerdings wird der Amiga zwar von amerikanischen Firmen nicht mehr soo unterstützt, aber es finden sich sehr viele englische Hersteller, die PC-Programme umsetzen und es gibt bereits genug MS-DOS-ler, die mit Neid auf Desert Strike, Lionheart, Turrican 3 und zukünftige 1200/4000 Programme schauen, wie Body Blows 2, Alien Breed 2, Silly Putty 2, Mr. Nutz, Jungle Strike, Overdrive oder Cyberrace.

Sicherheit: Aus meiner Erfahrung heraus, gibt es fast keine verletzlicheren Maschinen als MS-DOS-PC's. Die Gefahr, daß der Prozessor durchschmort, ist bei diesen Geräten sehr hoch [deswegen werden die meisten PC's auch mit einem Feuerlöscher ausgeliefert] und je höher die Taktfrequenz, desto größer auch das Risiko. Meinen Amiga habe ich 10mal im Sekundentakt ein- und ausgeschalten, getreten, hinuntergeschmissen und mit Mineralwasser übergossen, er lebt noch gesund und fröhlich wie am ersten Tag.

Fazit: Wer einen schnellen, günstigen, zukunftsträchtigen und sicheren Computer will, kann natürlich zwischen diesen beiden Systemen wählen und auch andere nicht außer acht lassen, wie Mac, Archimedes, Atari oder die CD-Systeme, aber ich hoffe, daß einigen Lesern jetzt klar geworden ist, daß der Amiga nicht ein beiläufiger Kleinkindcomputer, sondern DAS System der Zukunft ist.

Thomas Rinner, Wolnzach

Im Konvertierungsbericht zu Pinball Dreams (PC) steht von cd wörtlich: "...sogar die echten Amiga-Musik-Module in der Directory wieder. Es wundert also keinen, daß sich Pinball Dreams auf einem musikalischen Alptraumniveau bewegt."

Da habe ich verwundert meinen Amiga 4000 angeworfen und das Spiel geladen und wie ich es in Erinnerung hatte, der gleiche gute Sound wie immer. Findet Ihr den Sound wirklich nicht gut? War der Soundblaster kaputt oder setzt Ihr beim PC höhere Maßstäbe an?

Kein Angst Hannes – cd wollte in diesem Konvertierungsbericht nicht über den Amigasound, sondern über die miesen PC-Musik herziehen. Denn für den PC gibt es ganze Schubläden voller MOD-Player-Programme und die Jungs von 21st Century Entertainment haben mit sicherem Griff den schlechtesten aller MOD-Player aus der Kiste gezogen. Dies war der Stein des Anstoßes, nicht etwa die Super-Amiga-Musik. *cd*

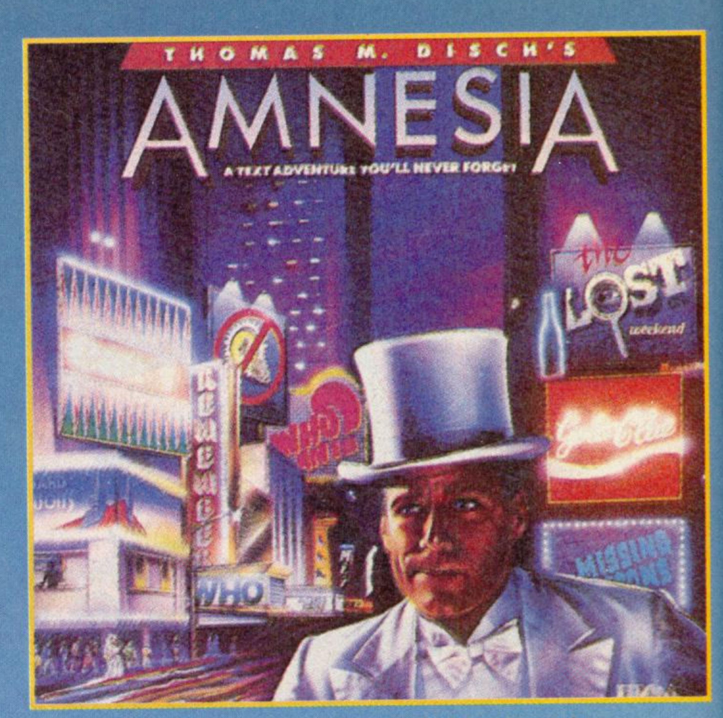
Wo ist Archon?

In Eurer Ausgabe 10/93 entdeckte ich bei den Softwarelieblingen der Mitarbeiter das Spiel *Archon* auf dem Amiga. Vor längerer Zeit besaß ich dieses Game auf dem C64. Als ich mir dann einen Amiga zulegte, wollte ich mir Archon auch auf diesem Computer beschaffen. Leider blieb meine Suche vergebens. Ich hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt. Jochen Peter, Berkheim

Das Amiga-*Archon* wirst Du nur noch mit Glück in den Ramschkisten einiger Softwarehändler finden. Doch alle *Archon*-Anhänger dürfen sich trotzdem freuen: SSI bringt eine neue Variante des Oldies. *Archon Deluxe* erscheint aber voraussichtlich nur für PCs. *js*

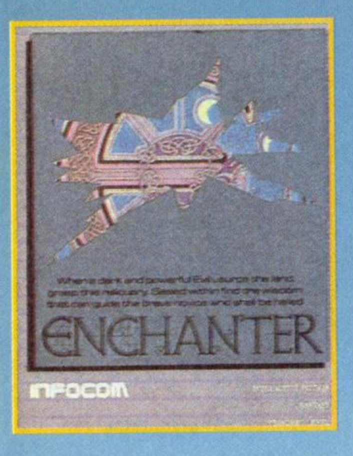
INFOCOM Von Z bis A wie Arthur

Die legendären Text-Adventures von Infocom erfreuen sich unter Insidern immer noch großer Beliebtheit. In einem zweiteiligen Report informieren wir Euch über die ereignisreiche Infocom-Geschichte, die Gegenwart und die Zukunft



Infocom bekam Konkurrenz von Electronic Arts: *Amnesia*

Marc Blank, Dave Lebling und Joel Berez hatten zwei Gemeinsamkeiten: Sie waren Mitglieder des Laboratory for Computer Science am Massachusetts Institute of



Technology, kurz M.I.T., in Boston und sie liebten ein Programm, das auf Universitäts-Großrechnern verbreitet war: *Adventure*. Das erste bekannte Textabenteuer von Will Crowther hat das Genre begründet und viele Personen mit Computerspielen vertraut gemacht – unter anderem auch Roberta "King's Quest" Williams: Ihr Mann Ken Williams brachte 1978 ein Mainframe-Terminal mit nach Hause, das keine Bildschirmdarstellung bot, sondern nur drucken konnte – trotzdem war Roberta wie gefesselt: Tag und Nacht spielte sie *Adventure* und wartete geduldig auf die gedruckten Antworten.

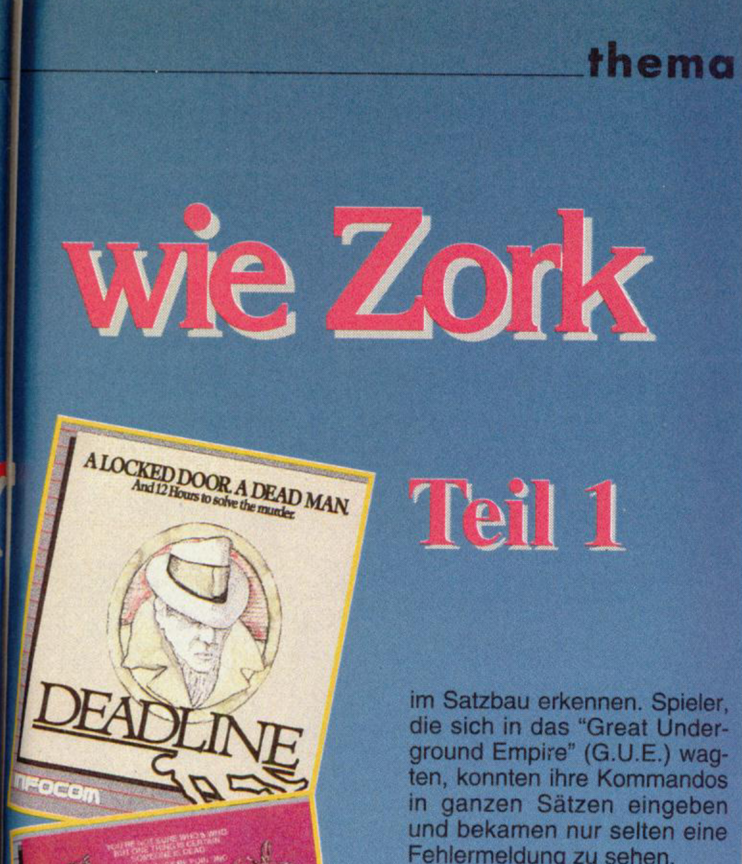
Die drei vom M.I.T. wollten es besser machen: Angespornt und inspiriert durch ihre zahlreichen *Adventure*-Ausflüge wagten sich Marc Blank und Dave Lebling an ihr eigenes Abenteuer: *Zork. Zork* sollte besonders in einem Punkt *Adventure* das Wasser abgraben – verstand *Adventure* nur einfache Zweiwortkommandos, sollte *Zork* vollständige Sätze verdauen können. Zu diesem Zweck machte sich Marc Blank sein Studienwissen über künstliche Intelligenz zu Nutze und entwickelte in einigen Nachtsitzungen ZIL (Zork Interactive Language). Der ZIL-Parser hatte nicht nur einen ungeahnt umfangreichen Wortschatz, sondern konnte auch Zusammenhänge

Der Eckstein des Anstoßes: Cornerstone wurde für Infocom zum riskanten Abenteuer und führte zur Übernahme durch Activision (rechts)



Z wie Zork

Teil 1



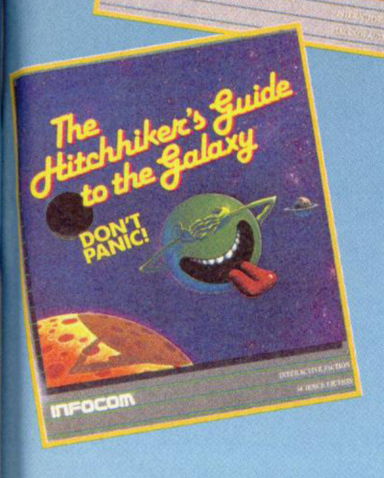
im Satzbau erkennen. Spieler, die sich in das "Great Underground Empire" (G.U.E.) wagten, konnten ihre Kommandos in ganzen Sätzen eingeben und bekamen nur selten eine Fehlermeldung zu sehen.

Die Studenten am M.I.T. waren von *Zork* begeistert – auf den Universitäts-Großrechnern wurde nicht mehr gerechnet, nicht mehr entwickelt, nicht mehr geschrieben, nur noch *Zork* gespielt – *Zork* war so beliebt und bahnbrechend, daß Al Vezza, seines Zeichens Professor am M.I.T., die glorreiche und folgenschwere Idee hatte, aus *Zork* ein ertragreiches Geschäft zu machen.

Am 22. Juni 1979 war es soweit: Die Firma Infocom erblickte in Cambridge, Massachusetts das Licht der Handelsregisterwelt – Al Vezza und seine Studenten Joel Berez, Marc Blank und Dave Lebling sind professionell in das Spiele-Business eingestiegen.

Erfolg

Der legendäre Apple II war 1981 der erste Personal Computer, für den *Zork* erschien – das Abeneuer war für die vier Infocom'ler ein großer kommerzieller Erfolg und der Motivations-Startschuß zu weiteren Text-Adventures: Dave Leblings anspruchsvolles Science-fiction-Abenteuer *Starcross* flog in einer Packung, die wie eine fliegende Untertasse geformt war, in die Verkaufsregale und in die Verkaufscharts, und Marc Blank und Dave Lebling befriedigten mit *Zork 2 – The Wizard of Frobozz* und *Zork 3 – The Dungeon Master* den großen Kreis der unerschrokkenen Dungeon-Krabbler.



***Hitchhiker's Guide to the Galaxy* ist *der* Klassiker der Adventure-Genres und besser als das Buch**

Aufgrund der Erfolge und dem großen Hunger nach neuen Adventures mußte Infocom expandieren: Mit Stu Galley, Michael Berlyn, Brian Moriarty und Steve Meretzky wurden vier neue talentierte Adventure-Autoren angeheuert. Schon bald konnten die Früchte ihrer Arbeit geerntet werden: 1983 bereicherten die Adventures *Suspended* (Berlyn), *Deadline*, *Seastalker*, *The Witness* (Galley) und *Planetfall* (Meretzky) die Adventure-Landschaft.

Die Resonanz der Öffentlichkeit auf die Infocom-Adventures war unglaublich: Ob die seriöse New York Times, das Time Magazine oder das Trendmagazin Rolling Stone, alle berichteten begeistert über Infocom. *Suspended* wurde von Rolling Stone als "Bestes Computerspiel" bezeichnet und *Deadline* wurde vom renommierten US-Magazin zum "Besten Computer-Adventure 1983" gekürt.

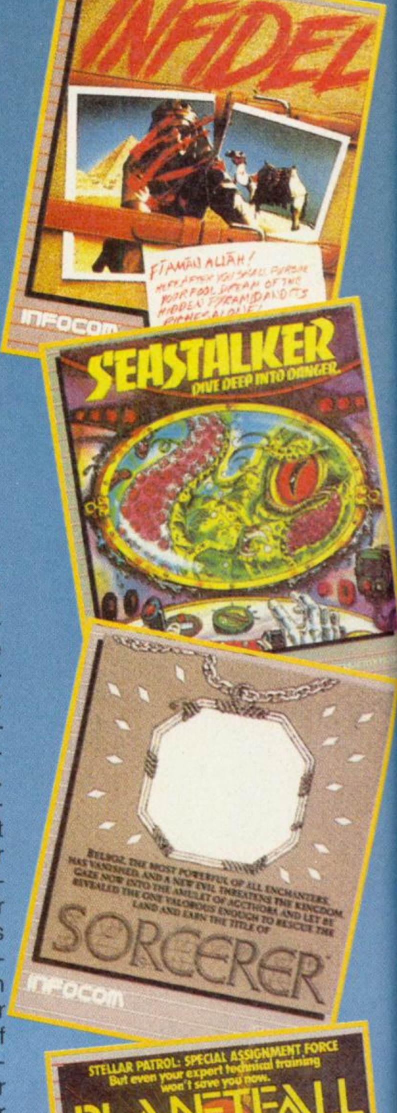
Der Triumph war ungebrochen, aber Marc Blank, Joel Berez und Al Vezza waren nicht zufrieden – eigentlich waren sie keine passionierten Spieler, sondern Geschäftsleute. Einige andere Studenten am M.I.T. hatten erfolgreich die Softwarefirma Lotus (bekannt durch die Tabelkalkulation *1-2-3*) gegründet und brachten die Infocom-Väter auf die Idee, sich an etwas Gleichartiges zu wagen. Euphorisch schmiedeten Blank, Berez und Vezza Pläne, in dem professionellen Markt für Anwender-Software Fuß zu fassen. Doch zuerst mußte sich Infocom mit anderen Spielen auseinandersetzen.

Konkurrenz

Zum einen wurden die Grafik-Adventures, wie zum Beispiel Sierras *King's Quest*, immer besser und beliebter, zum anderen brachen Electronic Arts und Synapse Software in den von Infocom beherrschten Text-Adventure-Markt ein: Electronic Arts schickte *Amnesia* vom renommierten Science-fiction-Autoren Thomas M. Disch ins Rennen und Synapse Software rühmte sich, mit BTZ den besten Parser aller Zeiten erdacht zu haben – passenderweise steht BTZ für "Better Then Zork" (Besser als Zork). Der Erfolg des BTZ-Spiels *Mindwheel* hielt sich in Grenzen, war für Infocom aber Grund genug, auf den Angriff zu reagieren: Infocom Interactive Fiction Plus wurde aus der Taufe gehoben. Der Parser dieser Reihe verstand um 1.200 Wörter und konnte nicht auf jedem Computer zum Laufen gebracht werden – waren bisher alle Infocom-Titel für zirka 13 verschiedene Systeme (inklusive CP/M, Tandy und C64) erhältlich, konnte Infocom Plus nur auf Maschinen gespielt werden, die mindestens 128 K Hauptspeicher vorweisen konnten. Steve Meretzkys *A Mind Forever Voyaging* und Brian Moriartys *Trinity* glänzten nicht zuletzt durch das bessere Verständnis des Parsers, sondern auch durch eine umfangreichere Story und detailliertere Beschreibungen.

Cornerstone

Das Geschäft mit den Adventures lief gut, trotzdem fehlte den Infocom-Chefs das Vertrauen in das Computerspiele-Business. Eine leicht zu bedienende relationale Datenbank sollte die Stellung von Infocom festigen und den Weg für weitere Anwendungsprogramme ebnen, ganz nach dem angesprochenenvorbild der Lotus-Gründer. Entsprechend steckte Infocom viel Geld in die Entwicklung und Vermarktung von *Cornerstone* – zu viel, denn *Cornerstone* war zwar kein schlechtes Programm, brachte Infocom unter dem Strich aber nur Verluste und schädigte das Finanzfundament der Firma.





Die schönen Infocom-Verpackungen sind der antike Mittelpunkt einer Softwaresammlung und der Stolz eines jeden Adventure-Spielers.

Spiel' mich — Das Gesamtwerk

Titel	Autor	Jahr	Genre
A Mind Forever Voyaging	Steve Meretzky	1985	Science-fiction
Arthur – Quest for the Crown	Bob Bates	1989	Fantasy
Ballyhoo	Jeff O'Neill	1986	Krimi
Beyond Zork	Brian Moriarty	1987	Fantasy
Border Zone	Marc Blanc	1987	Thriller
Bureaucracy	Douglas Adams	1986	Humor
Deadline	Marc Blank	1982	Krimi
Enchanter	Marc Blank	1984	Fantasy
The Hitchhiker's Guide To The Galaxy	Douglas Adams, Steve Meretzky	1984	Science-fiction
Hollywood Hinjinx	Dave Anderson	1985	Krimi
James Clavell's Shogun	Dave Lebling	1988	Abenteuer
Journey	Marc Blank	1989	Rollenspiel-Adventure
Infidel	Michael Berlyn	1982	Abenteuer
Leather Goddesses of Phobos	Steve Meretzky	1984	Science-fiction
Lurking Horror	Dave Lebling	1985	Horror
Moonmist	Stu Galley	1984	Krimi
Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It	Kevin Pope	1986	Humor
Planetfall	Steve Meretzky	1983	Science-fiction
Plundered Hearts	Amy Briggs	1985	Abenteuer
Quarterstaff – The Tomb of Setmoth	Scott Schmitz, Ken Updike	1989	Rollenspiel-Adventure
Seastalker	Stu Galley	1982	Science-fiction
Sherlock – The Riddle of the Crown Jewels	Bob Bates	1985	Krimi
Sorcerer	Steve Meretzky	1984	Fantasy
Spellbreaker	Dave Lebling	1985	Fantasy
Starcross	Dave Lebling	1982	Science-fiction
Stationfall	Steve Meretzky	1987	Science-fiction
Suspect	Dave Lebling	1982	Krimi
Suspended	Michael Berlyn	1982	Science-fiction
Trinity	Brian Moriarty	1986	Science-fiction
Wishbringer	Brian Moriarty	1985	Fantasy
Witness	Stu Galley	1983	Krimi
Zork – The Great Underground Empire	Dave Lebling	1981	Fantasy
Zork II – The Wizard of Frobozz	Dave Lebling	1981	Fantasy
Zork III – The Dungeon Master	Dave Lebling	1982	Fantasy
Zork Zero	Steve Meretzky	1988	Fantasy

Übernahme

James Levy, der damalige Geschäftsführer von Activision Software, war ein großer Freund der Infocom-Adventures. Als er von den finanziellen Schwierigkeiten hörte, witterte er seine große Chance und machte Infocom ein Übernahmeangebot. Am 19. Februar 1986 war es perfekt – Activision kaufte Infocom für 7,5 Millionen Dollar. Doch die Belegschaft bei Infocom war über die Übernahme alles andere als glücklich: in der Infocom-Zeitung New Zork Times wurde zum Beispiel über das grafikorientierte Activision-Spiel *Little Computer People* hergezogen und einige Activision-Designer wurden beschuldigt, ihre Spiele lieblos an einem Nachmittag zu programmieren.

Trotzdem hatte sich für den Infocom-Käufer wenig geändert, für Europa war die Übernahme sogar zunächst ein Vorteil: Waren die Adventures vorher nur als Importe zu entsprechenden Preisen auf dem deutschen Markt erhältlich, wurden die Titel jetzt von Activision vertrieben und konnten in jedem Kaufhaus zu zivileren Preisen erstanden werden – einige Infocom-Adventures wurden sogar für den nur

File Edit

BEYOND ZORK

Skyway Entrance, in the gondola

Aggressive ad campaigns and the deregulation of ZIFMIA spells have made Miznia's Jungle Skyway the fifth biggest tourist attraction in the Southlands. Passengers are crowding for a space in the gondola.

>ENTER GONDALA
[The word "gondala" isn't in the vocabulary that you can use.]

>OOPS GONDOLA
You shove your way into the gondola.

Skyway Entrance, in the gondola

Mit *Beyond Zork* ging Infocom neue Wege und verband Rollenspiel und Adventure (rechts)

File Edit Font Size

HITCHHIKER'S GUIDE

Vogon Hold — Score: 45/85

>PRESS DISPENSER BUTTON
A single babel fish shoots out of the slot. It sails across the room and hits the dressing gown. The fish slides down the sleeve of the gown and falls to the floor, landing on the towel. A split-second later, a tiny cleaning robot whizzes across the floor, grabs the fish, and continues its breakneck pace toward a tiny robot panel at the base of the wall. The robot plows into the satchel, sending the babel fish flying through the air in a graceful arc surrounded by a cloud of junk mail. Another robot flies in and begins madly collecting the cluttered plume of mail. The babel fish continues its flight, landing with a loud "squish" in your ear.

An announcement is coming over the ship's intercom. "This is the Captain. My instruments show that we've picked up a couple of hitchhikers. I hate freeloaders, and when my guards find you I'll have you thrown into space. On **MORE**

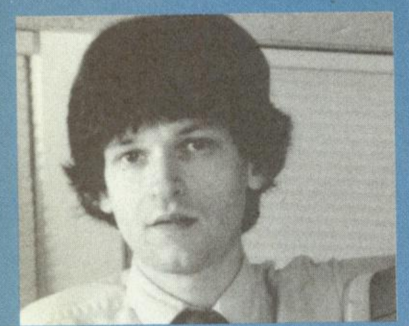
Legendär: Das Babelfisch-Problem aus *Hitchhiker's Guide* von Douglas Adams und Steve Meretzky (links)

Fühl' mich – Feelies

Der Grund für die Einmaligkeit und den Erfolg von Infocom waren nicht zuletzt die sogenannten Feelies, für die es bei Infocom eine eigene Abteilung gab: Jeder Packung lagen nicht nur die Programmdiskette und ein witziges Handbuch bei, sondern auch mehr oder weniger sinnvolles Zubehör. Die Feelies sorgten für Atmosphäre: Neben "normalen" Feelies, wie Streichhölzern, Zeitungsausrissen, Briefen und Eintrittskarten trieben einige Feelies dem Infocom-Käufer die Freuden- und Lachtränen in die Augen – unvergessen ist die legendäre "Scratch'n'Sniff"-Karte von *Leather Goddesses of Phobos*. An bestimmten Stellen erschien auf dem Bildschirm "es riecht hier". Gab der Spieler "sniff" ein, wurde ihm als Reaktion das entsprechende Feld auf der "Scratch'n' Sniff"-Karte genannt, das der Spieler daraufhin aufrubbeln und riechen durfte – ein multimediales Erlebnis. In die Reihe der legendären Feelies dürfen sich ebenfalls einreihen: Die "Stellar Patrol"-Ausweiskarte aus *Planetfall*, das "Beezer Card"-Antragsformular aus *Buraucracy*, die Gefahro-Sensomatic-Brille (garantiert undurchsichtig) aus *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* und das *Moonmist*-Bügelbild.

Ein Feely kommt selten allein

in Europa erfolgreichen Schneider/Amstrad CPC umgesetzt.



Master Storyteller: Brian Moriarty in jungen Jahren

Infocomics

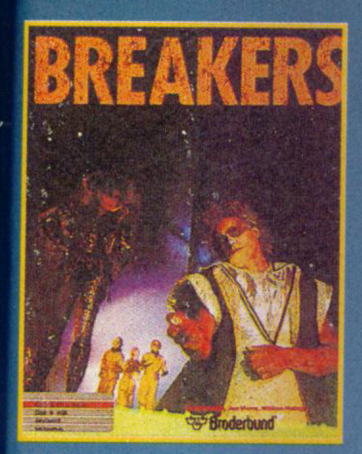
Der nächste Reinfall nach *Cornerstone* ließ nicht auf sich warten: In Zusammenarbeit mit Tom Snyder Productions bastelte Infocom 1988 an den Infocomics – eine Reihe von Bildschirm-Comics, bei denen der Betrachter an einigen Stellen eine Entscheidung treffen darf. Die Infocomics sollten für 12 Dollar über den Ladentisch gehen und die Comic-Kids ansprechen. Doch beides gelang nicht – niemand kaufte die farblosen Bildergeschichten, die Infocomics blieben wie Blei in den Regalen liegen und die Entwicklungskosten konnten nicht eingespielt werden.

Anfang vom Ende

Die Infocomics waren der Anfang vom Ende – außerdem waren die Verkaufszahlen der

Find' mich – Lost Treasures

Wer Lust auf Infocom-Adventures bekommen hat, zum nächsten Software-Händler rennt und "Ich will Planetfall und Hitchhiker's Guide to the Galaxy" sagt, wird nur ein Kopfschütteln ernten oder eine mickrige Mastertronic-Billigversion bekommen – leider gibt es die Infocom-Adventures nicht mehr in ihren Originalpackungen. Falls irgendwann einmal ein Sammlermarkt für Computer-Software entsteht, stehen gut erhaltene Infocom-Packungen sicher ganz oben in der Preisliste. Doch bis dahin ist jeder mit den *Lost Treasures of Infocom Volume 1* und *Volume 2* von Activision gut beraten: Diese Kompilationen (zirka 120 Mark) für MS-DOS und Macintosh enthalten fast alle Infocom-Adventures mit Schwarzweiß-Nachdrucken der Handbücher und Feelies. Wer ein CD-ROM-Laufwerk hat, sollte sich *Volume 2* auf CD-ROM besorgen: Ihr bekommt drei Spiele mehr zu fast dem gleichen Preis.

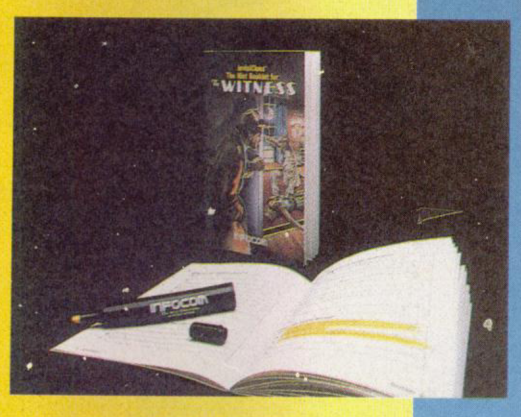


Text-Adventure-Konkurrenz von Broderbund: *Breakers*

traditionellen Text-Adventures zwar noch zufriedenstellend, aber die steigende Qualität der konkurrierenden Grafik-Adventures ließ die Zukunftsaussichten nicht allzu rosig erscheinen. Also wurde Infocom von Activision nach und nach demontiert – das Infocom-Hauptquartier in Massachusetts wurde geschlossen und die Entwicklungsabteilung an die kalifornische Westküste zu Activision verlegt. Die meisten Infocom-Autoren und -Mitarbeiter ersparten sich allerdings den ungewollten Umzug. Das war das vorzeitige Ende von Infocom als eigenständige Firma.

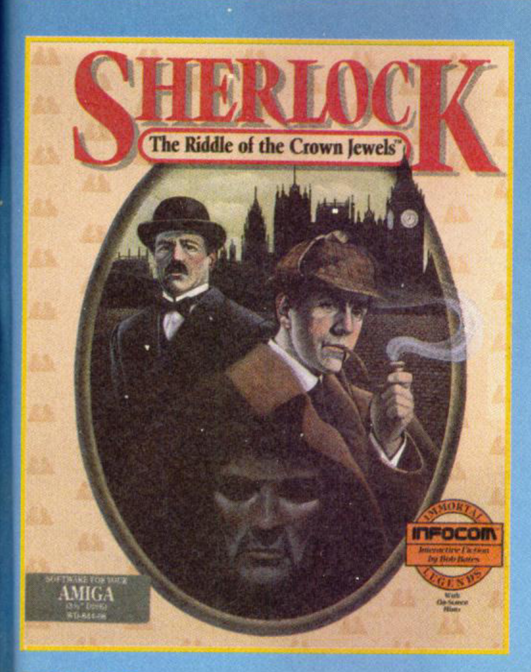
Lös' mich – InvisiClues

Auch wenn die Rätsel in Infocom-Adventures fast durchgehend logisch sind, irgendwann ist jeder am Ende seiner Weisheit angelangt – für diesen Fall und für 15 Dollar bot Infocom für jedes Adventure die InvisiClues-Lösungsbücher an. Die Antworten auf die prophylaktischen Fragen wurden allerdings nur durch einen beigefügten Stift sichtbar. So wurde verhindert, daß man mehr erfuhr, als man eigentlich wissen wollte. Außerdem gab es in den InvisiClues irreleitende Phantom-Fragen und -Antworten, Schummler hatten schwer zu knacken.



Der Stift der Weisen: Infocoms Hilfestellung

Später starben die InvisiClues in Buchform aus.



Fortsetzung folgt

Im zweiten Teil unseres Infocom-Reports blicken wir nicht nur zurück, sondern auch in die Gegenwart und in die Zukunft: Wir untersuchen, was die Infocom-Storyteller, wie zum Beispiel *Sherlock*-Autor Bob Bates, heute treiben. *js*



Tüchtig: Thalions Ambermoon im Test

Heftig: In *Die Siedler* kommen Taktiker zum Zug

POWER PLAY

·12·

erscheint am 12. November 1993

Die *POWER PLAY*-Crew im Streß. Für das nächste Heft haben sich unsere Tester wieder voll verausgabt: Christian liegt mit den **Siedlern** im Clinch, Michael schlurft durch die tiefen Gänge der **Ambermoon**-Labyrinthe, Knut hilft seinen **Sim City 2000**-Schützlingen auf die Sprünge, Sönke mag's monströs und erledigt in **Shadow Caster** eine Menge Monster. Derweil die Kollegen mit dem Testen neuer Spiele beschäftigt sind, zischt Volker durchs Weltall. Von dort, wo noch nie ein Mensch gewesen ist, bringt Volker jede Menge Infos zur aktuellen Sf-Soap-Opera **Deep Space 9** mit.

Zusätzlich gibt's in der nächsten *POWER PLAY* einen ganzen Berg Neuheiten-News, Tip & Tricks und wichtige Szene-Infos. Wir berichten über den zweiten Teil zum DSA-Rollenspiel **Das schwarze Auge**, konnten SSI endlich ein **Dark Sun**-Testmuster entreißen und werfen einen Blick auf die neue Edel-Version zum High-Tech-Heli **Comanche**.